

Golfmania™



SEGA®

Loading Instructions

Startup Up

- 1 Make sure the power switch is OFF
- 2 Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual
- 3 Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove your cartridge, and try again
- 4 At the title screen, to play 1 player, press Button 1 or Button 2

IMPORTANT

Always make sure that the Power Base is turned OFF when loading or removing your Mega Disk tape.

- Insert Mega Cartridge
- Insert Control Pad 1
- Insert Control Pad 2



Ladeanweisungen

Einbetriebnahme

1. Haltegewisse die Leuchte des Power Base Schalter ist auf "Aus" gestellt
2. Stecke das Spiel in das Spielgerät
Im Handbuch des Power Base
"Einbetriebnahme des Power Base" ist beschrieben

Drücke die Taste "Einbetriebnahme" auf der Taste des Power Base. Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, schalte das Spielgerät aus, entferne das Spiel und versuche es noch einmal.

3. Drücke die Taste 1 oder 2, um das Spiel zu starten

WICHTIG

Achten Sie darauf, dass Sie das Spielgerät immer mit der Mega-Kassette steuern, damit das Power Base eingeschaltet ist.

- Mega-Kassette einstecken
- Steuerpad 1 anschließen
- Steuerpad 2 anschließen

Wenn du börjar spela:

Hur du startar spelet

- 1 Se till att huvudentheten är stängd av i lämpligt läge

Stäng av enheten i huvudentheten som beskrivs i SEGA SYSTEM manualen

- 2 Sätt in spelkassetten. Om ingenting kommer upp på skärmen, ta ut spelkassetten och se tillsvaret. Gör om steg 1 - 3

- 3 Tryck på rätt knäpp för att spela. Tryck på knäpp 1 eller 2 för att starta spelet

ÖVERSEER

Om du inte vill att du stänger av enheten när du spelar, tryck på rätt knäpp. Om du inte gör detta riskerar du att skada Powerentheten eller kassetten.

Här visas du en illustration

Här avbildar du styret 1

- Här avbildar du styret 2

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans le connecteur de la machine décrite dans le mode d'emploi de votre SEGA SYSTEM.
3. Insérez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, insérez la console sous tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT

Palpez toujours l'arrêt d'urgence à ce que l'alimentation de la console est coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

1. Introduisez la cartouche Mega.
2. Introduisez le bâton de commande 1.
3. Introduisez le bâton de commande 2.

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Compruebe de que el interruptor de la alimentación está en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación a ON. Si no aparece nada en la pantalla, sáquelo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla título, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANT

Compruebe siempre de que la base de alimentación está apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

1. Inserte el cartucho Mega.
2. Inserte el Tenedor de Control 1.
3. Inserte el Tenedor de Control 2.

Istruzioni di caricamento:

Inizio

1. Assicurarsi che la Console sia spenta.
2. Inserire la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendere il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnere il sistema, estrarre la cartuccia e riprovare successivamente.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE

Assicurarsi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

1. Inserire la cartuccia Mega.
2. Collegare la Palaneta di Comando 1.
3. Collegare la Palaneta di Comando 2.

Introduction

Welcome to the Sega Coliseum! Get
Guns! You can try Practice Match Play
Stroke Play or a Pro Tournament. Select
the mode you wish to play.

Control Pad Operation

In the game, players are required to use
a specific control pad for each particular
player.

Player 1 Player 3 — Use Control Pad 1

Player 2 Player 4 — Use Control Pad 2

Basic Operation

- **Directional Button (D Button)**
Moves the marker.
- **Button 1**
 - Cancels a command.
 - Returns the display to the previous screen.
- **Button 2**
 - Selects a choice from the menu.
 - Advances the display to the next screen.



Einkleitung

Willkommen auf dem Sega Coliseum!
Gewinne! Hier kannst du versuchen
Spielübungsarten mit einem Club
Wechseln! Du kannst auch
Match-Play, Stroke-Play oder ein
Professionelles Turnier wählen. Wähle
den gewünschten Spielmodus.

Bedienung des Steuerpults

Bei diesem Spiel wird von jedem Spieler
ein bestimmtes Steuerpult benutzt.

Spieler 1 Spieler 3 — Steuerpult 1

Spieler 2 Spieler 4 — Steuerpult 2

Spielesteuerung

- **Richtungstaste (D Taste)**
Bewegt die Anzeigemarke.
- **Taste 1**
 - Löscht einen Befehl.
 - Führt den vorhergehenden Bild auf dem
Bildschirm zurück.
- **Taste 2**
 - Wählt den entsprechenden Posten auf
dem Bildschirm aus.
 - Führt den nächsten Bild auf dem
Bildschirm ab.

Presentation

Willkommen til Segas coliseum...
Coliseumet! Du kan vælge at prøve
PRACTICE, stroke en matchning
MATCH PLAY, en singleing STROKE
PLAY eller vælge i en professionel PRO
TOURNAMENT.

Spillets styrning med styrepladserne

I dette spil vil alle være spillere og
skal spillet med ved "bestemt"
styrplade.
Spillere 1 og 3 — Anvender
styrplade 1
Spillere 2 og 4 — Anvender
styrplade 2.

Grundlæggende tilføjelsesgængssæt

- **Styringsant (D trykknappen)**
Anvendes for at flytte på markøren
(golftollen).
- **Knappen 1**
 - Anvendes for at annullere et
kommando.
 - Anvendes for at gå tilbage til forrige
screen.
- **Knappen 2**
 - Anvendes for at vælge en af
de forskellige
• Anvendes for at gå over til næste
screen.

Introduction

Bienvenue sur le parcours de golf Sega Golfman! Vous pouvez vous essayer à différents modes de jeu : Practice Match, Play, Stroke Play et Pro Tournament. Sélectionnez le mode qui vous intéresse.

Utilisation du bloc de commande

Dans ce jeu, les joueurs doivent utiliser un bloc de commande donné. Joueur 1 : Joueur 2 — Bloc de commande 1
Joueur 3 : Joueur 4 — Bloc de commande 2

Commandes de base

- Touche de direction (flèche D) : Déplace le marqueur
- Touche 1 : Elle annule une commande
- Elle fait revenir l'écran précédent
- Touche 2 : Elle sert à choisir sur les menus
- Elle fait passer l'affichage à l'écran suivant

Introducción

¡Bienvenido al campo de golf Sega Golfman! Segal United podrá practicar participando en un juego por hoyos, en un juego por golpes, o en un torneo de profesionales. Seleccione el modo en el que desea jugar.

Operación del teclado de control

En este juego, los jugadores tendrán que emplear un teclado de control específico para cada jugador particular. Jugador 1 : Jugador 2 — Emplean el teclado de control 1
Jugador 3 : Jugador 4 — Emplean el teclado de control 2

Operación básica

- Botón direccional (Botón D) : Mueve el marcador
- Botón 1 : Cambia un menú
- Devuelve la visualización a la pantalla anterior
- Botón 2 : Selecciona una opción de los menús
- Hace que la visualización avance a la pantalla siguiente

Introduzione

Benvenuti sul campo di golf Sega Golfman! Segal United potrà provare a giocare in differenti modi: match play, stroke play, i tornei professionali. Scegliete il modo in cui desiderate giocare.

Pulsantiera di comando

In questo gioco i giocatori hanno bisogno di usare una pulsantiera. Il comando specifico per ciascun giocatore particolare. Giocatore 1 : giocatore 2 — Utilizza il pulsantiera di comando 1
Giocatore 3 : giocatore 4 — Utilizza il pulsantiera di comando 2

Operazioni fondamentali

- Tasto di direzione (tasto D) : Per spostare il cursore
- Tasto 1 : Per cancellare un comando
- Per tornare alla situazione precedente dello schermo precedente
- Tasto 2 : Per scegliere un'opzione del menu
- Per passare alla visualizzazione dello schermo successivo

Out to the Course!

Colleenma features 4 modes of play. The number of players for an FFA game are defined:

- 1 For 1 Player
- For 1 — 2 Players
- For 1 — 4 Players
- 1 For 1 Player

Break all modes other than Practice receive actual competition. If you are self learning about club championships, point at handout with the ball. Most times and other lessons, you will not play and up with a poor score. I believe it is a good idea to select the Practice mode before entering competitive play.



Raus auf den Golfplatz!

Bei Colleenma gehen vier Spielmodi ein. Die Anzahl der Spieler ist für jeden Spielmodus unterschiedlich:

- Für 1 Spieler, 1
- Für 1 oder 2 Spieler
- Für 1 bis 4 Spieler
- Für 1 Spieler

Ausnahme des Übungsmodus: Wenn Sie nicht an einem tatsächlichen Wettbewerb teilnehmen, werden Sie eine Übung in Hinblick auf Schlägerauswahl und -einstellung sowie ein Lesestundenprogramm, was wahrscheinlich nur einen schlechten (je Punktestand) oder einen durchschnittlichen (je Punktestand) Punktestand ergibt. Ich empfehle, den Spielmodus PRACTICE zu wählen, bevor Sie sich an ein FFA- oder FFA-Game beteiligen.

Ut på golfbanen!

Colleenma erbjuder fyra olika spelstilar. Följande spelstilar har olika antal spelarelagare:

- 1 En spelare
- 2 Följande är till två spelare
- 3 Följande är till fyra spelare
- 4 En spelare

Det undantaget kommer nog vara att du inte ska vara på en fortskridande nivå på att lära dig de olika klubbarna, klubbens klubbare, klubbens klubbare med bollen, slagets riktning och storleken. Om du inte har spelat, eller om du PRACTICE är klubbens klubbare. Beroende på detta är det nog inte så dumt att inte välja riktning PRACTICE innan du väljer andra spelare.

Sur le parcours

Golfmania offre 4 modes de jeu à 1, 2, 3 ou 4 joueurs. Le nombre de joueurs diffère en fonction du mode de jeu.

- 1 Pour 1 joueur
- 2 Pour 1 — 2 joueurs
- 3 Pour 1 — 4 joueurs
- 4 Pour 1 joueur

Etant donné que tous les modes au jeu que le Practice ont en fait des compétitions, si vous en êtes ennuyé, vous apprendrez les caractéristiques des clubs, le point de contact avec le club, la synchronisation du coup et autres facteurs, vous aurez toutes les chances de faire un meilleur score. C'est pourquoi il vaut mieux choisir le mode Practice avant de faire une partie de compétition.

SELECT GAME MODE

- 1 PRACTICE
- 2 MATCH PLAY
- 3 STROKE PLAY
- 4 PRO TOURAMENT

Al campoi

Golfmania se caracteriză prin 4 moduri de joc. În funcție de numărul de jucători, numărul de oaze este diferit.

- 1 Pentru 1 jucător
- 2 Pentru 1 — 2 jucători
- 3 Pentru 1 — 4 jucători
- 4 Pentru 1 jucător

Deoarece toate modurile de joc ale golfului (PRACTICE) implică competiții reale, dacă vă simțiți plictisit învățându-vă caracteristicile cluburilor, punctul de contact cu clubul și momentul de golfului la club și din cauza acestor factori, veți avea toate șansele de a face un mai bun scor. Acesta este motivul pentru care este mai bine să alegeți modul de practică înainte de a intra într-o competiție.

Sui campoi

Golfmania permite 4 moduri de joc la 1, 2, 3 sau 4 jucători. Numărul de oaze este diferit pentru fiecare mod.

- 1 Pentru 1 jucător
- 2 Pentru 1 — 2 jucători
- 3 Pentru 1 — 4 jucători
- 4 Pentru 1 jucător

Deoarece toate modurile de joc ale golfului implică competiții reale, dacă vă simțiți plictisit învățându-vă caracteristicile cluburilor, punctul de contact cu clubul și momentul de golfului la club și din cauza acestor factori, veți avea toate șansele de a face un mai bun scor. Acesta este motivul pentru care este mai bine să alegeți modul de practică înainte de a intra într-o competiție.

Getting Started

Golf is a game of subtle technique. In order to have a good score, you will have to practice your swing. In this game, factors such as the lie of the ball, club selection, point of contact and direction, shot power and timing all determine where the ball goes. In addition, just the right touch is required on the green when putting.

The way you hit the ball is the same for match play, stroke play and in the professional field of all practices, hitting the ball consistently in the Practice Play mode.

Vorbereitung

Golf ist ein Spiel, bei dem eine sorgfältige Spieltechnik große Auswirkungen auf den Erfolg einer hohen Punktzahl hat. Sie zunächst wird darauf geachtet, die Durchschneidung über dem Ball zu steuern. Hier bestimmen verschiedene Faktoren wie zum Beispiel die Lage des Balls auf dem Grün, die gewählte Schlägerart, der Aufschlagspunkt des Balls, die Wucht der Schlägerart und die richtige Zeitpunkte, wenn der Ball nicht richtig geht. Darüber hinaus kommt es auch darauf an, dass die richtige Berührung der Schlägerart bei

der Schlägerart ist. Die Wucht der Schlägerart (MATCH PLAY), die Wucht der Schlägerart (STROKE PLAY) und die Wucht der Schlägerart (PRO TOURNAMENT) ist wichtig. Wenn Sie zunächst ausgeübt in Spielmodus PRACTICE

Spelstart

Golf är ett spel med subtila tekniska faktorer. För att ha en bra poäng måste du träna din swing. I detta spel bestäms vart bollen går av många faktorer såsom bollsposition, klubbval, kontaktpunkt med bollen, vinkel, slagkraft och timing. Dessutom krävs det en viss känsla vid slaget på grönerna när du bollar i bollen.

På samma sätt som bollen är det samma sättet att slå bollen i matchspel, strokeplay och i professionella spel. I alla övningsmoder, att slå bollen konsekvent i alla övningsmoder, att slå bollen konsekvent i alla övningsmoder.

Pour commencer

Le golf nécessite une technique très précise. Pour faire un bon swing, vous devez analyser votre swing. Dans ce jeu, différents facteurs, comme l'assiette de la balle, la sélection du club, le point de contact, le direction du vent, la puissance du coup et la synchronisation, déterminent le point où la balle va aller. De plus, il vous faut une grande précision sur le green pour rentrer la balle dans le trou.

Vous frapper la balle de la même manière pour le Match Play, le Stroke Play et le Pro Tournament. D'abord, entraînez-vous à taper correctement dans la balle en mode Practice.

Antes de comenzar

El golf es un juego de ingenio. A fin de obtener una buena puntuación, tendrá que practicar su swing. En este juego todos los factores tales como la dirección de la bola, la elección del palo, el punto de contacto con la bola, la dirección del viento, la fuerza del golpe y el momento del golpe determinan a dónde irá a parar la bola. Además, en el green se requerirá el toque correcto con el putter.

La forma de golpear la bola es igual en todos los modos de juego: EN primer lugar, practique golpeando la bola de forma consistente en el modo de práctica.

Preparativi

Il golf è un gioco che richiede molte tecniche. Per ottenere un buon punteggio, è necessario allenarsi nell'eseguire una buona battuta. In questo gioco, le posizioni della palla, la scelta della mazza, il punto di contatto, la direzione del vento, la potenza del tiro e il tempismo, sono tutti fattori che determinano il punto in cui va a finire la palla. Inoltre, quando si esegue un "putting" sul green, è necessario esattamente il buon gusto.

Il modo con cui si colpisce la palla è lo stesso per il match play, lo stroke play e il torneo professionistico. Innanzitutto, allenarsi a colpire la palla in maniera efficace nel modo di allenamento.

Practice

When the **GO!** button is pushed, the **SELECT GAME MODE** display will appear on the screen. As the **PRACTICE** mode will be indicated by the rising ball at that time, simply press button 2 to enter the practice mode.

Only 1 hole is played at a time in the practice mode. If you want to continue practicing, select **PRACTICE** again when the **SELECT GAME MODE** display has appeared on the screen.

The hole number can be changed by pressing the **D**-button up or down. When you select a hole number and press button 2, that hole will appear on the screen.



Übungsmodus — PRACTICE

Durch Drücken der Starttaste erscheint die Spielmodus-Wahlauforderung **SELECT GAME MODE** auf dem Bildschirm. Da der Übungsmodus **PRACTICE** zur jeweiligen Zeit durch den sich erhehenden Ball angezeigt wird, berühren Sie zum Einschalten des Übungsmodus einfach nur die Taste 2 zu drücken.

Im Spielmodus **PRACTICE** wird stets nur ein Loch zur gleichen Zeit gespielt. Wählen Sie falls Sie danach noch weiter üben möchten, bei Erscheinen der Spielmodus-Wahlauforderung **SELECT GAME MODE** noch einmal **PRACTICE**.

Die Lochnummer kann durch Drücken der **D**-Taste nach oben oder unten gewählt werden. Wenn nach der Wahl der Lochnummer die Taste 2 gedrückt erscheint, das entsprechende Loch auf dem Bildschirm.

Training — PRACTICE

Währenden für Spielmodus **SELECT GAME MODE** versch på bildskärmen när knappen 1 trycks in. Det enda du behöver göra är att trycka på knappen 2 för att mata in träning **PRACTICE**, som då väl utställs på skärmen. I detta fall anger av en rörligande golfboll.

Vid övning spelar bara ett hål åt gången. Vill igen träning **PRACTICE** så åter välmyrns **SELECT GAME MODE** versch på bildskärmen. Skullest att du vill fortsätta att träna.

Numret på hålet ändras genom att klicka riktningstasten **D** uppåt eller nedåt. Hålet versch på bildskärmen när knappen 2 trycks in efter valet av numret.

Practice (entraînement)

Lorsque la touche start est actionnée, l'iso en mode SELECT GAME MODE (sélection du mode de jeu) apparaît sur l'écran. Comme le mode PRACTICE est indiqué par la balle jaunoyante, il suffit d'actionner la touche 2 pour passer au mode practice.

Vous ne jouez que sur un trou à la fois dans ce mode. Si vous voulez continuer à vous entraîner, sélectionnez ensuite une fois PRACTICE lorsque l'échecage SELECT GAME MODE apparaît sur l'écran.

Vous pouvez changer de trou en appuyant sur la touche 2 vers le haut ou la bas. Dès qu'il est sélectionné et que la touche 2 est actionnée, le nouveau trou apparaît à l'écran.

Practica (PRACTICE)

Cuando presione el botón de inicio de pantalla, aparecerá la selección de la selección del modo de juego (SELECT GAME MODE). Como el modo de práctica (PRACTICE) estará indicado entre números por la bola giratoria, simplemente presione el botón 2 para entrar en dicho modo.

En el modo de práctica solamente se jugará un hoyo cada vez. Si desea continuar practicando, vuelva a seleccionar PRACTICE cuando en la pantalla aparezca SELECT GAME MODE.

El número de hoyos podrá cambiarse presionando el botón 2 hacia arriba o hacia abajo. Cuando haya seleccionado el número de hoyos y presione el botón 2, tal hoyo aparecerá en la pantalla.

Allenamento

Quando si preme il tasto "start" sullo schermo appare la selezione del modo di gioco (SELECT GAME MODE). Poiché il modo allenamento (PRACTICE) sarà indicato dalla pallina gialla, basterà premere il tasto 2 per scegliere il modo di allenamento.

Nel modo di allenamento si può far una sola buca alla volta. Per continuare ad allenarsi, selezionare di nuovo PRACTICE quando sul LCD GAME MODE appare tutto a schermo.

Il numero delle buche può essere cambiato premendo il tasto 2 verso l'alto o verso il basso. Dopo che il numero di buche è stato selezionato e si preme il tasto 2, quella buca apparirà sullo schermo.

Course Data Window

If button 1 is pressed when the display is on the screen, the data window above the display will disappear. Immediately by pressing the D-button, the screen will scroll up to reveal the hole view of the hole. You can determine your strategy for attacking the hole from the screen. The scale is the center of the screen indicates the number of yards 1 gradient on the scale represents 10 yards. Pressing button 2 returns you to the original screen.

1 Yard Scale

Present data is displayed in the two windows that appear on the screen.



Golfplatz-Datenfenster

Nach dem zweiten Klick auf dem Screen (2) wird die Grafik gelöscht, wodurch das Datenfenster über dem Display (1) sichtbar ist. In diesem Stadium durch Drücken der D-Taste nach oben wird und zeigt die gesamte Umgebung des Lochs. Jetzt können Sie Ihre Spieltaktik besser beurteilen das Loch auf der richtigen Weise anschauen. Die Skala in der Bildmitte zeigt die Entfernung Yards (1 Yard = 91 cm) an. Die Abstände zwischen den Skaleneinheiten zeigen die Skala weiter. Die eine Entfernung von jeweils 10 Yards. Durch Drücken der Taste 2 werden Sie wieder das Display mit dem Lochbild zurückgeführt.

1 Yard Skala

Die jeweils gültigen Daten sind in den zwei Anzeigefeldern 1 und 2 (Bild 1) zu

Översiktsfenster över området runt hålet

Om knappen 1 trycks in när data fönstret visas på bildskärmen. Skärmen överstärkningen ovanför data som visas på bildskärmen. När tryckknappen D nu visas skollinjen rullas skärmen uppåt för att visa överstämning över hålet. Nu kan du bestämma den taktik du vill använda för att slå mot detta hål. Skalan på skärmen med avståndet i anslutning yard till hålet. En gradient på skärmen representerar 10 yard. Tryck på knappen 2 för att återgå till skärmen som visar det tidigare på bildskärmen.

1 Yard i yard

Samtliga gällande för det momentana spelplanet visas i två fönster på bildskärmen.

Fenêtre de données du parcours

Si la touche 1 est activée alors que la fenêtre de données est affichée en haut de l'écran, la fenêtre données vous permet alors d'appuyer la touche 0 vers le haut pour faire défiler l'écran et voir apparaître un vue d'ensemble du jeu, ce qui permet de déterminer votre stratégie d'attaque. L'échelle située au centre de l'écran indique le nombre de yards. Un degré de l'échelle représente 10 yards. Appuyez sur la touche 2 pour revenir à l'écran original.

1 Echelle des distances en yards

Les données pour ce jeu sont indiquées dans les deux fenêtres qui apparaissent à l'écran.

Ventanilla de datos del campo

Si presiona el botón 1 cuando se está visualizando esta pantalla desaparecerá la ventanilla de datos situada sobre la simulación. En este estado, si presiona hacia arriba el botón 0, la pantalla se desplazará hacia arriba para mostrar la vista completa del juego. Usted podrá determinar su estrategia de ataque desde esta pantalla. La escala del centro de la pantalla indica el número de yardas. 1 graduación de la escala representa 10 yardas. Si presiona el botón 2, volverá a la pantalla original.

1 Escala de yardas

Los datos actuales se indicarán en las dos ventanillas que aparecerán en la pantalla.

Riquadro dei dati del percorso

Se premiate il tasto 1 quando lo schermo mostra questa visualizzazione il riquadro dei dati visualizzato sullo schermo scomparirà. In questo stato premendo il tasto 0 verso l'alto, lo schermo scorrerà verso l'alto mostrando l'intera visione della gioco. Potete determinare la vostra strategia di attacco della linea facendo riferimento a questa visualizzazione. La scala al centro dello schermo indica il numero di yard. 1 graduazione sulla scala rappresenta 10 yard. Premendo il tasto 2 si ritorna allo schermo originale.

1 Scala delle yard

I dati attuali vengono visualizzati su due riquadri che appaiono sullo schermo.

OUT (P) 1H

REST Tidsmålning 4001

PAR 4 The distance meter counts
of the hole

WIND Current wind direction

LAWN This application for data
location when the ball is on the
green. It indicates the approximate
grass in the back is playing

P1 PRAC Current player's name
mode

SHOT 1 Current shot number in
hole

REST 4001 The distance remaining
the cup from the current location of the
ball

OUT (P) 1H

REST Tidsmålning 4001

PAR 1 The distance meter counts
the hole's length (m) between the
von Schlägen

WIND Drevning Riktning

LAWN Öppnande positionen
der WIND Använda namn på den
där Green utom i närheten av
slag och så på en i närheten av
flera av dessa i närheten av den
svart på

P1 PRAC Drevning Riktning
Riktning

SHOT 1 Drevning Riktning
der Längd

REST 4001 Öppnande positionen
Enheterna av 1 m och så på den
Längd der der PAR

OUT (P) 1H
Höjden i meter på höjden

REST Tidsmålning 4001

PAR 4 Der höjden meter slag för
der höjden

WIND Riktning

LAWN Vind riktning är WIND när
höjden meter der vill eller på greenen
och anger i vilken riktning gräs väder
i den greenen

P1 PRAC Namn på spelarens
on spelare (rätt)

SHOT 1 Öppnande position på slaget
der höjden

REST 4001 Använda positionen
i i meter från golfbollen, nuvarande
positionen



UT (H) 01 Numero d'ut

EST Lunghezza totale d'ut

PAR 4 Numero de coups standard pour le trou

WIND Direction actuelle du vent

LAWN Cette donnée apparaît à WIND lorsque la pelle est posée sur le green. Elle indique la pente de l'herbe

P1 PRAC Joueur actuel en mode de jeu

SHOT 1 Numero de coups actuel pour le trou

REST 400Y Distance restante de la balle jusqu'au trou

OUT (H) 1H Numero d'out

DIST. Distance totale d'out

PAR 4 Numero standard pour le trou

WIND Direction actuel del vento

LAWN Esta indicación aparece en lugar de WIND cuando la pelota se encuentra sobre o sobre el green. Indica la dirección en la que corre la hierba del césped

P1 PRAC Jugador y modo de juego actual

SHOT 1 Numero de golpes actual para el hoyo

REST 400Y Distancia restante desde el hoyo desde la posición actual de la pelota

OUT (H) 1H Numero della buca

DIST Distanza totale della buca

PAR 4 Numero standard di colpi per il buca

WIND Direzione attuale del vento

LAWN Questa indicazione appare nella posizione dell'indicazione WIND quando la palla è vicino o sul green. Indica la direzione in cui corre l'erba sul prato

P1 PRAC Direzione attuale e modo di gioco

SHOT 1 Numero dei tiro attuale per la buca

REST 400Y Distanza rimanente per la buca dalla posizione attuale della palla

Wind direction and remaining distance
can be determined from this window

When this screen has appeared, the
direction in which the ball is to be hit is
determined by pressing the D-button in
the right or left. The direction of the
shot is indicated with a marker. The
marker can be rotated 360 degrees but
cannot be moved forward and
backward

Once the direction of the shot has been
determined press Button 2. The club
window and ball window will then be
displayed on the screen

2B. Anzeigefenster für die Schläger-
Feldrichtung und den Restabstand
Anzeigefenster erscheint

Nach Erscheinen dieses Bildes wird die
Richtung, in die der Ball geschlagen
werden soll durch Drücken der D-Taste
nach rechts oder links bestimmt. Die
Schlagrichtung wird durch eine
Bildschirmauszeichnung angezeigt. Die
Richtungsanzeige kann um 360 Grad
gedreht, jedoch nicht vor oder zurück
bewegt werden.

Drücken Sie der Taste 2, nachdem Sie
sich für eine Schlagrichtung entschieden
haben. Hiernach erscheint das Schläger-
und das Ball-Anzeigefenster auf dem
Bildschirm.

2C. Schlägerfenster und Ballfenster werden
auf dem Bildschirm angezeigt

Viele Startspielerinnen D & können eine
Anzeige, nur wenn oben views på
balkbalken. för att bestämma vinst
bollen skall slå. Markören (golfbollen)
anger slagets riktning. Markören rör sig
rund i 360 graders vinkel men kan inte
flyttas bakåt eller framåt

Tryck på knappen 2, så fort du har
bestämt slagriktningen. Här visas
Skärmen för golfklubben och golfbollen
på bildskärmen.

3. **Indicare la direzione di colpo**
-selezionare perché? (da sinistra)
o dopo aver fatto

I cinque del écran appaert, la direction dans laquelle la balle doit être frappée est déterminée en appuyant sur la touche D vers la droite ou la gauche. La direction du coup est indiquée par le marqueur. Vous pouvez faire pivoter le marqueur de 360 degrés, mais vous ne pouvez pas modifier sa position.

Cela que vous avez déterminé la direction du coup, appuyez sur la touche 2. La fenêtre de sélection du club et celle de la balle apparaissent à l'écran.

4. **Indicare la puissance et la direction**
-selezionare perché? (da sinistra)
o dopo aver fatto

Cuando aparece este pantalla, la dirección con la que se golpeará la pelota se determinará presionando el botón D hacia la derecha o la izquierda. La dirección del golpe se indicará con un sensor. El sensorado podrá girarse 360 grados, pero para angustiar moverlo hacia adelante o hacia atrás.

Una vez determinada la dirección del golpe, presione el botón 2. En la pantalla se visualizará la velocidad del palo y la de la bola.

5. **Indicare la velocità e la distanza**
-selezionare perché? (da sinistra)
o dopo aver fatto

Quando appare questa schermo, la direzione in cui la palla deve essere colpita viene determinata premendo il tasto D verso destra o verso sinistra. La direzione del tiro viene indicata con un sensore. Il cursore può essere ruotato di 360 gradi ma non può essere spostato in avanti o all'indietro.

Una volta che la direzione del tiro è stata determinata, premere il tasto 2. Il riquadro per la scelta della mazza e il riquadro delle palle vengono visualizzati sullo schermo.

Club Window

When the window appears on the screen the current gauge will be changed by pressing the **DOWN** key or down. When the option **CLUB** appears in the window, press **ENTER** by pressing Button "

The width of the Best Shot Zone indicated on the Shot Gauge may vary depending on the club that has been selected.

CLUB TW This indicates the type of club. **W** stands for wood, **I** for iron, **SW** for sand wedge, **PW** for pitching wedge and **PT** for putter.

220Y The number shown indicates the maximum distance in yards the ball can be hit with this club. The actual distance of the shot varies depending on wind conditions, point of contact, swing of impact and the size of the power gauge.

Schläger-Anzeigefenster

Be Betätigung des Schlägerfensters **CLUB** auf dem Bildschirm, kann der Bildschirm wählbaren Schläger durch Drücken der **D** Taste nach oben oder unten ausgewählt werden. Wenn die gewünschte Schläger durch Drücken der Taste **ENTER** wird, wird der Club am Screen erscheint.

Die zur Entfernungsmesser angezeigte Breite der Bestschüsse kann je nach dem gewählten Schläger unterschieden sein.

CLUB TW Diese Anzeige bestätigt die Wahl des verwendeten Schlägers: **W** steht für Holz, **I** für Eisen, **SW** für Sandwed. **PW** für Steilwed. und **PT** für Putter.

220Y Die angezeigte Zahl gibt die in Yards angegebene maximale Entfernung, die der Ball mit dem jeweiligen Schläger geschlagen werden kann. Die tatsächliche Entfernung der jeweiligen Schlägerweite hängt von der Windstärke, dem Aufschlagspunkt der Schlagkraftleistung und dem Schlagkraftmesser ab.

Fönstret för golfklubban

Välj sportslaget på D upplå eller nedåt när detta fönster visas på bildskärmen. För att välja en annan golfklubb. Tryck på knappen **ENTER** när beaktningen på önskad golfklubb visas i fönstret. För att mata in värdet av den golfklubben.

Det bästa slagets räckvidd som visas på skärmen kan variera beroende på vilken en golfklubb.

CLUB TW Ange golfklubbens typ. Betecknet **W** anger träklubb, **I** järnklubb, **SW** sand wedge, **PW** pitching wedge och stålvägen **PT** som anger putten.

220Y Efforts som visas anger den maximala avståndet, yard, som bollen kan slå med den klubben. Den faktiska avståndet varierar beroende på vindstyrkan, slagpunkten, slagets styrka och styrkanivåens måttstav.



Fenêtre de sélection du club

Après avoir terminé l'appariement, vous pouvez changer de club en appuyant sur la touche D sous le club ou le bat. Lorsque le club souhaité apparaît dans la fenêtre d'affichage, le club apparaît sur la console D.

L'angle de la zone de coup d'essai requise sur la page de coup dépend du club sélectionné.

CLUB W Ceci indique le type de club W pour wood (bat), I pour iron (fer), SW pour sand wedge (couche de sable), PW pour pitching wedge (couteau à effiler) et PT pour putter (fer droit).

230Y La chaîne indique la distance maximale en yards pouvant être couverte par la balle avec ce club. En outre, la distance de coup dépend du club du point de contact de la synchronisation de l'impact et de la balle de la page de puissance.

Ventanilla del palo

Cuando aparezca este ventanilla, también podrá cambiar el club seleccionando el botón D justo debajo de cada club. Cuando aparezca el club deseado en la ventanilla, el club aparecerá en la consola D.

La anchura de la zona de golpe, impide mostrada en el indicador de impacto, puede variar dependiendo del club seleccionado.

CLUB W Indica el tipo de palo. W significa wood, I iron, SW sand wedge, PW pitching wedge y PT putter.

230Y El número mostrado indica la distancia máxima en yardas que podrá alcanzar la bola con este palo. La distancia real variará de acuerdo con las condiciones del verde, el punto de contacto, el momento del impacto, y el tamaño del jugador al usarlo.

Riquadro per la scelta della mazza

Quando questo riquadro appare sullo schermo, la mazza desiderata può essere cambiata premendo il tasto D sotto il club o verso il basso. Quando la mazza desiderata appare nel riquadro potrà sorgere quella mazza premendo il tasto D.

L'ampiezza della zona per il colpo richiede indicata sull'indicatore di impatto varierà a seconda della mazza selezionata.

CLUB W Indica il tipo di mazza. W sta per legno, I per ferro, SW per sand wedge, PW per pitching wedge e PT per putter.

230Y Il numero visualizzato indica la distanza massima in yard che la palla può percorrere se viene colpita con questa mazza. La distanza reale del suo volo è seconda del verde, punto di contatto, timing dell'impacto e dimensioni dell'indicatore di potenza.

Ball Window

The window shows the position of the ball at its current location. Use this to determine the spot where the club is to make contact with the ball.

- 1 **Roll Area:** The ball will roll forward after it has hit the ground.
- 2 **Feet Ball Area:** The ball will begin to curve to the right as it approaches the point where it will land.
- 3 **Slide Ball Area:** The ball will curve left to the right.
- 4 **Draw Ball Area:** The ball will begin to curve to the left as it approaches the point where it will land.
- 5 **Hook Ball Area:** The ball will curve left to the left.
- 6 **Backspin Area:** The ball will roll back toward you after it has hit the ground. In addition, you should also hit the ball at the spot where hitting a ball buried in sand is a bunker.



Ballfenster

Dieses Fenster zeigt an, wo der Ball an seinem jeweiligen Lagepunkt liegt. Entscheidet Sie mit Hilfe dieser Anzeige an welchem Punkt der Schläger den Ball treffen soll.

- 1 **Rollbereich:** Der Ball rollt nach Auftreffen auf den Boden vorwärts.
- 2 **Footballbereich:** Der Ball beginnt vor Auftreffen auf den Boden in einer leichten Kurve nach rechts.
- 3 **Schnittballbereich:** Der Ball beschreibt eine starke Kurve nach rechts.
- 4 **Zugballbereich:** Der Ball fliegt vor dem Auftreffen auf den Boden in einer leichten Kurve nach links.
- 5 **Hebelballbereich:** Der Ball beschreibt eine starke Kurve nach links.
- 6 **Rückwärtsballbereich:** Der Ball rollt nach Auftreffen auf den Boden in Richtung auf Sie zurück. In Sandgruben eingegrabene Bälle sollten ebenfalls an diesem Punkt geschlagen werden.

Fönabret för golfbollens nedslagslage

Detta fönster visar hur bollen ligger i dess nuvarande läge. Utifrån detta fönster för du bestämda klubbas kontaktpunkt med bollen för att slå önskat slag.

- 1 **Boll med rullande nedslag:** Bollen rullar framåt efter nedslaget mot marken.
- 2 **FRÄM (i svag båge åt höger):** Bollen svänger åt höger när den når nedslagspunkten.
- 3 **SLÄTT (i kraftig båge åt höger):** Bollen svänger kraftigt åt höger.
- 4 **DRÄM (i svag båge åt vänster):** Bollen börjar svänga åt vänster när den når nedslags punkten för nedslaget mot marken.
- 5 **HOOK (i kraftig båge åt vänster):** Bollen svänger kraftigt åt vänster.
- 6 **BACKSPIN (boll med bakåtrullning):** Bollen rullar bakåt efter slagningen efter nedslaget. Dessutom borde bollen slå på detta sätt när du står en boll som ligger i en sandbunker.

Fenêtre de la balle

Cette fenêtre montre l'ensemble des zones à sa position actuelle et permet de déterminer le point de contact futur entre la balle

- **Ball Area** : La balle continuera de rouler après avoir touché le sol

Front Ball Area : La balle commence à virer à droite lorsqu'elle approche le point où elle va atterrir

- **Over Ball Area** : La balle s'écarte continuellement vers la droite

Draw Ball Area : La balle commence à virer à gauche lorsqu'elle approche le point où elle va atterrir

Hook Ball Area : La balle s'écarte continuellement vers la gauche

Backspin Area : La balle roule en revenant vers vous après avoir touché le sol. C'est également la zone où vous devez toucher la balle lorsqu'elle est enroulée dans le sol ou dans un bunker

Ventanilla de la bola

Esta ventanilla muestra la zona donde se encontrará la bola en su siguiente tripleta para determinar el punto de contacto del palo con la bola al golpearla

- **Area de rodadura** : La pelota continuará rodando después de golpear el suelo

Área de curvatura ligera a la derecha : La pelota comenzará a curvarse a la derecha a medida que se aproxima al punto de aterrizaje

- **Área de curvatura marcada a la derecha** : La pelota se curvará más a la derecha

- **Área de curvatura ligera a la izquierda** : La pelota comenzará a curvarse a la izquierda a medida que se aproxima al punto de aterrizaje

- **Área de curvatura marcada a la izquierda** : La pelota se curvará más a la izquierda

- **Área de escape de retroceso** : La pelota rodará hacia atrás cuando golpee el suelo. Además, usted deberá golpear la pelota en este punto para sacarla cuando esté enroscada en la arena de un bunker

Riquadro della palla

Questo riquadro indica la condizione della palla dopo l'atterraggio futuro, permettendo di determinare il punto in cui la mazza deve colpire la palla

- **Punto per "Ball"** : La palla rotolerà in avanti dopo aver toccato il suolo

- **Punto per "fade"** : La palla inizia a descrivere una curva verso destra quando si avvicina al punto in cui toccherà il suolo

- **Punto per "slice"** : La palla descrive una curva maggiore verso destra

- **Punto per "draw"** : La palla inizia a descrivere una curva verso sinistra appena si avvicina al punto in cui toccherà il suolo

- **Punto per "hook"** : La palla descrive una curva maggiore verso sinistra

- **Punto per "backspin"** : La palla rotola all'indietro verso di voi dopo aver toccato il suolo. Dovete colpire la palla in questo punto anche quando la palla è enroscata nella sabbia di un bunker

Hitting the Ball

After deciding the spot on the ball where you want to hit it, the three windows currently on the screen will close when Button 2 is pressed. Then the bar on the shot gauge will begin to move up and down.

When the bar on the moving shot gauge is stopped by pressing Button 2, the gaffer shown on the screen will hit the ball. If the bar is stopped when it is in the Best Shot area, the shot will go for the maximum distance for the conditions at that time.

- 1 Power Gauge
- 2 Shot
- 3 Shot Gauge
- 4 Best Zone
- 5 Best Shot Zone



Schlagen des Balls

Nachdem Sie sich aussuchen haben an welchem Punkt Sie den Ball schlagen wollen, drücken Sie die Taste 2, die drei Anzeigefenster auf dem Bildschirm. Anschließend beginnt der Balken am Entfernungsmaßeß nach oben oder nach unten zu laufen.

Der auf dem Bildschirm gezeigte Golfspieler schlägt den Ball, wenn der am Entfernungsmaßeß auf und ab laufende Balken durch Drücken der Taste 2 gestoppt wird. Wird der Balken gestoppt während sich der Ball in der Bestschlagszone befindet, liegt dieser entsprechend den zu dieser Zeit gegebenen Bedingungen maximal weit.

- 1 Schlagentfernmesser
- 2 Schläger
- 3 Entfernungsmaßeß
- 4 Schlagzone
- 5 Bestschlagszone

Slaget

Efter att du har bestämt kuglans kretslöppspunkt med bollen, trycker du på knappen som visar på avståndsmåttet så rör knappen 2 uppåt eller nedåt. När kugeln slägs på avståndsmåttet rör sig uppåt och nedåt.

När knappen 2 trycks in så att den rörliga stängeln på avståndsmåttet stannar, vill golfspelaren på bildskärmen slå kuglan med bollen. Slagets längd blir då det maximala avståndet under rådande förhållanden när stängeln stannar mot avståndet för det bästa slaget.

- 1 Sträkmått
- 2 Skott
- 3 Slagavstånd
- 4 Slagområdet
- 5 Området för det bästa slaget

Frappe de la balle

Lorsque vous decidez le point de la balle sur vous voulez frapper les trois indicateurs actuellement affichés à l'écran se ferment lorsque vous appuyez la touche 2. Ensuite, la barre et le jauge de coup commence à monter et descendre.

Lorsque vous appuyez la jauge de coup et appuyant sur la touche 2, le gâchette représentera à l'écran frappe la balle. Si la barre est arrêtée lorsqu'elle est dans la zone de coup optimal, la balle perdra la distance maximale déterminée par les sensations de moment.

- 1 Jauge de puissance
- 2 Echelle
- 3 Jauge de coup
- 4 Zone de coup
- 5 Zone de coup optimal

Golpes de la bola

Después de decidir el punto en el que desea golpear la bola, las tres referencias de la pantalla se cerrarán cuando presione el botón 2. Después, la barra del indicador de impacto comenzará a moverse hacia arriba y hacia abajo.

Cuando la barra del indicador de impacto se detenga al presionar el botón 2, el jugador mostrado en la pantalla golpeará la bola. Si la barra se detiene cuando está en zona de mejor impacto la bola alcanzará la máxima distancia, pero las condiciones existentes en ese momento.

- 1 Indicador de fuerza
- 2 Escala
- 3 Indicador de impacto
- 4 Zona de impacto
- 5 Zona de mejor impacto

Tiro

Después haber elegido el punto en el que desee disparar la pelota, las tres referencias actualmente visualizadas sobre el schermo scompariranno quando viene premuto il tasto 2. Quindi la barra sull'indicatore di tiro comincerà a muoversi verso l'alto e verso il basso.

Quando la barra sull'indicatore di tiro viene fermata premendo il tasto 2, il giocatore sullo schermo colpirà la palla. Se la barra viene fermata mentre si trova nella zona per il tiro migliore, la palla coprirà la distanza massima per le condizioni in quel momento.

- 1 Indicatore di potenza
- 2 Scala
- 3 Indicatore di tiro
- 4 Zona tiro
- 5 Zona per il tiro migliore

Power Gauge and Shot Gauge

- 1 **Power Gauge** This controls the force of the swing. When the O Button is pressed down, the level on the power gauge will go down. Adjust the height of the gauge according to the distance you want the ball to fly. When the gauge is at its maximum height, power is at 100%, when at 3/4 of its height power is at 75%, and when at 1/2 of its height, power is at 50%.
- 2 **Scale** The scale for the power gauge.
- 3 **Shot Gauge** The bar on the shot gauge moves up and down. The shot will be made depending on where the bar was stopped.

Schlagkraftmesser und Entfernungsmesser

- 1 **Schlagkraftmesser** Dies ist die Anzeige für die gewählte ausgeschaltete Durchschwingungskraft. Durch Drücken der O-Taste nach unten läuft der Schlagkraftmesser-Anzeiger nach unten. Stellen Sie auf diese Weise die Höhe im Kraftmesser entsprechend der Entfernung, die der Ball fliegen soll, ein. Bei Einstellung auf maximale Höhe erfolgt der Schlag mit 100%iger Durchschwingungskraft, bei Einstellung auf 3/4 der Gesamthöhe mit 75% iger und bei Einstellung auf halbe Höhe mit 50% iger Durchschwingungskraft.
- 2 **Skala** Die Skala für den Schlagkraftmesser.
- 3 **Entfernungsmesser** Der Balken im Entfernungsmesser läuft auf und ab. Der Schlag erfolgt entsprechend der Position, an der der Balken gestoppt wurde.

Styrke och slagmätarna

- 1 **Styrkamitern** Denna mätare styr styrkan i slagen. När du trycker på O-knappen på styrkamitern sänks nå styrningspendeln O rickas nedåt. Styr nåden på denna mätare enligt det avstånd du vill att bollen flyga. Styrkamitern blir 100% när styrkamiterns vika höjts med 75% vid trejädersstödet på styrkamitern och 50% vid mitten på styrkamitern.
- 2 **Skalan** Skalan för styrkamitern.
- 3 **Slagmätaren** Slagen på slagmätaren rör sig uppåt och nedåt. Slaget sker enligt det läge på mätaren där slagen stannar.

Jauge de puissance et jauge de coup

Jauge de puissance: Elle contrôle la force du swing. Lorsque la touche D est enclenchée vers le bas, le niveau de la jauge de puissance baisse. Ajustez la hauteur de la jauge en fonction de la distance que la balle doit couvrir. Lorsque la jauge est à sa hauteur maximale, la puissance est à 100%. À 3/4 de sa hauteur, la puissance est à 75% et à 1/2 de sa hauteur, la puissance est à 50%.

Échelle: L'échelle pour la jauge de puissance.

Jauge de coup: La barre de la jauge de coup monte et descend. Le coup dépendra de l'endroit où la barre a été arrêtée.

Indicador de fuerza e indicador de impacto

1) **Indicador de fuerza:** Este indicador controla la fuerza del swing. Cuando presione hacia abajo el botón D, el nivel del indicador de fuerza descendente. Ajuste la altura del indicador de acuerdo con la distancia a la que desea llevar la bola. Cuando el indicador esté al nivel máximo, la fuerza será del 100%; cuando esté a 3/4 de su altura, la fuerza será del 75%, y cuando esté a 1/2 de su altura, la fuerza será del 50%.

2) **Escala:** Esta es la escala para el indicador de fuerza.

3) **Indicador de impacto:** La barra del indicador de impacto se moverá hacia arriba y hacia abajo. El impacto se realizará de acuerdo con el punto en el que se haya detenido la barra.

Indicatore di potenza e indicatore di tiro

1) **Indicatore di potenza:** Questo indicatore controlla la forza dell' battuta. Quando il tasto D viene premuto verso il basso, il livello dell'indicatore di potenza scende. Regolate l'altezza dell'indicatore a seconda della distanza che desiderate far percorrere alla palla. Quando l'indicatore è alla sua altezza massima, la potenza è al 100%; quando è a tre quarti della sua altezza, la potenza è al 75% e quando è a metà della sua altezza, la potenza è al 50%.

2) **Scala:** Scala per l'indicatore di potenza.

3) **Indicatore di tiro:** La barra sull'indicatore di tiro si sposta verso l'alto e verso il basso. Il tiro sarà eseguito a seconda del punto in cui la barra viene fermata.

- 1. **Shot Zone:** A good shot will be made when the bar is stopped in the red area. Distance is increased the closer the bar is stopped to the center of the zone. If the bar is stopped outside of the zone, you miss the shot.
- 2. **Best Shot Zone:** If the bar is stopped at this position, the shot will be made at 100% of the power set on the power gauge. Nice shot!

Schlagzone: Ein guter Schlag wird ausgeführt, wenn der Balken innerhalb des roten Bereichs gestoppt wurde. Die Entfernung wächst je näher der Ball zur Mitte dieser Zone gestoppt wurde. Wird der Balken außerhalb der Zone gestoppt, geht der Schlag verloren, d.h. Sie treffen den Ball nicht.

- 3. **Bestschlagszone:** Wird der Balken an dieser Position gestoppt, erfolgt der Schlag mit 100% der am Schlagkraftmesser eingestellten Durchschlagskraft. Ein guter Schlag!

- 4. **Slagområdet:** Slaget vil være et godt slag når stangen stoppes i det røde område. Avstanden økes jo nærmere stangen stoppes i midten av slagsonen. Hvis stangen stoppes utenfor slagsonen, går slaget tapt.
- 5. **Det beste slaget:** Slaget vil være fullt ut effektivt når stangen stoppes på dette feltet. "Nice shot!"

Zona de coup Your Master est bien coupé si la barre est arrêtée dans la zone rouge. Plus la barre est proche du centre de la zone plus la distance est grande. Si la barre est arrêtée hors de cette zone le coup est nul.

Zona de coup optimal Si la barre est arrêtée à cette position le coup perdra à 100% de la puissance déterminée par le joueur de puissance. Ainsi:

1) **Zona de Impacto** Quand la barre est en el área roja, golpea con tuan golpe. La distancia varía entre cuanto más se acerca la barra al centro de la zona. Si la barra se detiene fuera de esta zona, fallará el golpe.

2) **Zona de mayor Impacto** Si la barra se detiene en esta posición, el golpe se reducirá al 100% de la fuerza establecida en el indicador de fuerza player shot.

3) **Zona tirar** Sarà eseguito un tiro in quando la barra viene fermata nell'area rossa. Più la barra viene fermata vicino al centro della zona più la distanza varierà. Se la barra viene fermata al di fuori di questa zona sbagliando il tiro.

4) **Zona per il tiro regolato** Se la barra viene fermata in questa posizione, il tiro sarà eseguito al 100% della potenza regolata nell'indicatore di potenza. Del tiro

THE **WILL**

When you're out there, the pit crew needs much water. Get the correct amount, power gauge. Always get a comparison to the cup and I will be able to calculate.

Put by stopping the timing, the engine and gauge in the same way by pressing button 2.

Remember that the given is not always going to be true! State there are some options that cause the ball to "roll" the right or left. Look at the given display to determine the value of α . The given: The degree of clockwise or counterclockwise rotation of the system is indicated with $d = \pm 90^\circ$ (left, right) or $d = 0^\circ$. The above phrase also pointed in the direction of the α in $\alpha = \pm 90^\circ$.

1. Lowman, Ellen. "Upper-Nile."



Übersicht

Beim Einsetzen
Erleuchtungsgeräus
Sollten Sie das Licht
Nicht einschalten,
Fehlalarm nur
Schuldigen 5-
10 min. nach

Locken Sie den Ball ein, indem Sie das
im Erlernungsmaass auf und ab
Folgender: Rollens durch Drehen der
Kugel 2. steuern

Beachten Sie, daß das Gitter nicht immer ein 3D-Matrix für das Gitter Display, in Abhängigkeit von vielen Faktoren gibt das den Ball aufgrund ihrer Geschwindigkeit, gibt es noch weitere oder ihre vergrößert werden. Der Bewegungspfad des jeweiligen Gitters, wird durch die Symbole α , β , γ und δ angezeigt. Die Parameterangaben zeigen in der Rechnung der hohen Dimensionen Pläne.

Timothy J. Minchin, *Editor*

Abstract

Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc.
 All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, without prior written permission from John Wiley & Sons, Inc.

tyck de krigarna. En annan viktig utgångspunkt i utvärderingen är att utvärdera utvärderingen utifrån utvärderarens utvärdering. Utvärderaren utvärderar utvärderaren utifrån utvärderarens utvärdering.

Kan jag se gräset när attit är på
hög på gräset för att se ett litet
gräs det är frågan om barometern
att det inte många ska säga gräset
särskilt kan så höra att svänga 5
eller 10 sekunder. Påståendet är att
A. anges gräset i luftens luftning
Påståendet är att det inte värde gräset
laga

* *Leirang naddi* = *Simulium nigroparvum*

Le putter

L'aspect visuel du putter, le jeu de coup est beaucoup plus large. Regardez la hauteur de la joue de puissance en fonction de la distance jusqu'au trou et du sens de l'herbe.

Pour putter, antérez dans la zone de coup la balle qui se déplace dans le jeu de coup en appuyant sur la touche 2.

Il arrive par exemple que le green n'est pas toujours plat. Comme par défaut, green la balle va dévier vers la droite ou la gauche. Regardez l'affichage du green pour déterminer les conditions de putting. Le degré de la pente est indiqué par les symboles > < v ^ . Les flèches sont dirigées vers la balle la plus basse.

> Côté le plus bas - < Côté le plus haut

El putter

Cuando este aspecto al putter, el indicador de impacto será más amplio. Ajuste la altura del indicador de fuerza de acuerdo con la distancia al hoyo y la dirección de crecimiento de la hierba.

Golpee con el putter adelantando la balle en el indicador de impacto en la zona de impacto y presionando el botón 2.

Recuerde que el green no siempre está a nivel. Como hay muchos tipos de green que hacen que la bola se desvíe hacia la derecha o la izquierda, observe la pantalla del verde para determinar la condición del mismo. El grado de pendiente del green se indicará con los símbolos > < v ^ . Las flechas de flecha apuntarán en dirección al lado inferior.

> Lado inferior - Lado superior

Il "putter"

Durante l'execution de un tiro per mandare in buca la palla, l'indicazione di tiro è più ampia. Regolate l'altezza dell'indicatore di potenza in base alla distanza della coppa e la direzione in cui cresce l'erba.

Riseguate il tiro fermando la palla sull'indicatore di tiro in corrispondenza della zona tiro premendo il tasto 2.

Ricordate che il green non è sempre piano. Poiché ci sono molti green che fanno deviare la palla a destra o a sinistra, osservate la visualizzazione del green per rendervi conto della pendenza del green. Il grado di pendenza sul green è indicato dai simboli > < v ^ . I simboli delle frecce puntano nella direzione del lato inferiore.

> Lato inferiore - Lato superiore

Order of Shots

The order for taking the putts on hole 1 is the same as before, i.e. by player numbers. Beginning with the second shot, the player whose ball is the furthest from the hole has first.

Therefore, a player who has made a shot that only leaves a 10 ft. hole is obliged to check to make sure that the name of the player showing in the Club-Record is the player who should be next.

Starting on hole 2, the player who had the best score on the previous hole has first. In the case of a tie, starting on the previous hole, the player with the best score on the hole before that has first and so on.

Schlagreihenfolge

Die Reihenfolge der Abschläge ab Loch Nr. 1 entspricht der Reihenfolge der Spieler-nummern. Angefangen beim zweiten Schlag schlägt der Spieler dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt liegt. Überall.

Ein Spieler, dessen Schlag nur einen 10 Fuß Restloch noch einmal schlägt, muß deshalb noch einmal nachfragen. Weggewissen Sie sich jeder Sie zum 3-Schlag anfragen, daß der im Club-Record zugeordnete Name zu dem Spieler gehört. Bei der nächsten an der Reihe kommt.

Angefangen bei Loch Nr. 2, schlägt der Spieler zuerst, der beim letzten Loch das beste Ergebnis erzielt hat. Wenn das Ergebnis für das zuletzt gespielte Loch einen unentschiedenen Punktestand aufweist, kommt der Spieler an die Reihe, der bei dem davorliegenden Loch das beste Ergebnis erzielt hat usw.

Slagens ordningsföljd

Slagsordningen för det första slaget från utslagsplatsen vid det första hållet är densamma som spelaretagarnas ordningsföljd. Från och med det andra slaget står spelaren vars boll ligger längst bort från hålet, det första slaget.

Om en spelare har gjort en insats som lämnat restloch på 10 fot, måste han kontrollera namnet i Club-Recorden, samt vara i beredhet för händelse angående den spelare som skall stå nästa.

Spelaren som fått det bästa resultatet vid det första hålet står först från och med det andra hållet. Spelaren som fått det bästa resultatet vid det föregående hålet får stå nästa slaget när resultatet vid det här hållet överensstämmer.

Ordre des coups

À l'ordre de départ au trou n°1, le joueur qui a l'honneur de jouer se dirige vers le trou n°1. À partir du second coup, le joueur dont la balle est la plus loin de la balle posée en premier joue.

Si le joueur qui a joué un coup est à l'honneur de jouer. Avant de jouer au trou n°2, le nom inscrite dans la colonne de l'hojito est bien le nom de celui qui doit jouer.

Si l'hojito n°2 est le joueur qui a fait le meilleur score au trou précédent joue en premier. Si il y a égalité au trou précédent, celui qui a fait le meilleur score au trou d'avant joue en premier. Il tire de suite.

Orden de los golpes

El orden de salida del hoyo para el primer tiro es igual que el de los números de los jugadores. A partir del segundo golpe, el jugador cuyo pelota haya más lejos del hoyo tiene en primer lugar.

Por lo tanto, al jugador que haya fallado un golpe podrá comenzar golpeando la pelota. Antes de golpear la pelota comparece y asegurese de que el nombre del jugador inscrito en la verificación corresponde al que va a golpearla.

A partir del hoyo número 2, el jugador que haya obtenido la mejor puntuación en el hoyo anterior será el que golpee en primer lugar la pelota. En caso de empate en el hoyo anterior golpeará la pelota en primer lugar el que haya obtenido la mejor puntuación en el hoyo previo a este, así.

Ordine dei tiri

L'ordine di esecuzione dei tiri dalla buca numero 1 è uguale all'ordine dei numeri dei giocatori. A partire dal secondo tiro, il giocatore la cui palla è più distante dalla buca ha il più diritto per primo.

Per tanto, un giocatore che ha sbagliato un tiro può continuare a colpire. Prima di eseguire un tiro, controllare che il nome del giocatore visualizzato nel riquadro della buca sia quello del giocatore che deve tirare.

A partire dalla buca numero 2, il giocatore che ha ottenuto il miglior punteggio sulla buca precedente tira per primo. Nel caso di un pareggio per la buca precedente, tira per primo il giocatore che ha ottenuto il miglior punteggio sulla buca ancora precedente. In caso di

Advice for Making a Good Shot

- Being familiar with the relationship between the distance of each club and the power gauge is the secret to consistently getting good distance. Try out various ways of using various clubs with different readings on the power gauge to obtain the desired distance you need for each shot.
- It is a good idea to practice hitting the ball out of the rough and from bunkers. This is very useful when you are playing in competition.
- The amount of power used on puts is extremely sensitive. For this reason, make sure to practice putting not just on level greens but also on upward and downward slopes.
- On some holes, if you hit the ball straight you may end up hitting trees or landing in a bunker. For these shots, try hitting a slice or fade.

Tips zur Erstellung eines guten Schlägs

- Das Verhältnis zwischen der Reichweite des jeweils verwendeten Schlägers und dem Anzeigebereich am Schlägeranzeiger ist der ganze Geheimnis zur Erstellung guter Einführungen. Versuchen Sie deshalb verschiedenen Schläge mit unterschiedlichen Werten und um verschiedenen Schlägerkategorien anzeigen auszuführen, um mit jedem Schlag die gewünschte Entfernung zu erreichen.
- Es empfiehlt sich das Ball zur Übung aus dem Rough und aus Sandgruben heraus zu schlagen. Dies wird Ihnen bei Wettkampfspielen zusätzlich sein.
- Beim Einlöcher ist ein richtiger Dosierung der Schlagkraft äußerst wichtig. Wegen Sie deshalb das Einlöcher auf keinen Fall nicht nur auf ebenem Grün, sondern auch auf Steigungen und Gefällen.
- Bei geraden Schlägen prüft der Ball bei anagen Löchern eventuell gegen einen Baum oder landet in einer Sandgrube. Führen Sie in einer solchen Situation einen Hookball oder einen Schnittballschlag aus.

Råd, som hjälper dig att slå ett bra slag

- Att bli förtä ut förhållandet mellan de olika golfklubbornas räckvidder och den mät, som visas på skärmarbortet är hemligheten med att slå bra slag. Prova gärna ut ett med olika klubbor med olika räckvidder och sätt in styrkningen på olika nivåer för att bli så bekväma avseende vid varje slag.
- Det är bra att utövna är ut att bolla både från råg och från sandbunkrar. Detta är ett bra sätt att öva för en tävling.
- Bortom, som används för att plocka bollen, är mycket avgörande. På grund av detta måste du träna genom att plocka på gräset som har upplägg och nedåt, och inte bara på plana gräset.
- Det kan hända vid vissa hål att bollen hamnar i ett träd eller landar i en sandbunkra när bollen ska nås. Försök då att slå en slice i en brettad båg i höger eller en hook i en brettad båg i vänster.

Quelques conseils pour bien jouer

- Le secret pour toujours obtenir une distance correcte réside dans la total ou entre la distance de chaque club et la plage de puissance. Essayez différentes manières d'utiliser chaque club suivant différentes positions de la plage de puissance pour obtenir la distance nécessaire à chaque coup.
- Nous vous conseillons de vous avancer à partir de la tête du rough ou des bunkers. Cette technique est très utile en compétition.
- La puissance nécessaire pour les putts est très délicate à régler. Entraînez-vous donc à putter, préférez seulement sur les greens plats, mais aussi sur les greens en pente.
- Dans certains trous, si vous frappés la balle tout droit, vous risquez de toucher des arbres ou d'aller dans un bunker. Vous devez alors essayer de faire donner la balle à droite ou à gauche.

Consejos para lograr un buen golpe

- Familiarícese con la relación entre la distancia que puede alcanzarse con cada palo y el indicador de fuerza y el secreto es obtener consistentemente una buena distancia. Pruebe varias formas de empujar los diversos palos con diferentes posiciones del indicador de fuerza hasta obtener la distancia deseada para cada golpe.
- En una buena idea practicar la forma de sacar la bola del rough y de los bunkers. Esto será muy importante cuando juegue en competición.
- La forma de empujar la fuerza es el poder es extraordinariamente delicada. Por este razón, practique con el putter no solamente en un green nivelado sino también en pendientes ascendentes y descendentes.
- En algunas hoyos, si golpea y manda la bola recta es posible que choque contra árboles o que vaya en un bunker. Por tales golpes, trate de lanzar la bola con efecto de curvatura hacia la izquierda o la derecha.

Consigli per eseguire un buon tiro

- Familiarizzarsi con la relazione esistente tra la distanza possibile con ciascuna mazza e l'indicatore di potenza è il segreto perché la palla copra una buona distanza. Sperimente i vari modi di uso delle varie mazze con differenti letture dell'indicatore di potenza per ottenere la distanza desiderata di cui avete bisogno per ciascun tiro.
- È una buona idea allenarsi a colpire la palla fuori dal rough e dal bunker. Questo vi sarà molto utile quando giocherete in una competizione.
- La quantità di potenza usata nei putti è estremamente variabile. Per tale ragione, cercate di allenarvi ad eseguire "putt" non solo su green piatti, ma anche in salita o in discesa.
- Su alcuni buche, se colpisce la palla dritta rischia di finire nelle querce, può finire nel colpo gli alberi e cadere in un "bunker". Per questi tre cercate di eseguire un colpo di taglio o un tiro a un'angolo.

Score Results

The scores will be displayed on the screen when the ball is put in the hole.

1. Match Play Score
2. Stroke Play Score
3. Pro Tournament Ranking

Note

You may play until you've got your ball in the hole, but the highest score permitted on any one hole is 14. This applies to the 1 and 2 player games.

Spielbewertung

Wenn der Ball im Loch geht, werden die Spielergebnisse auf dem Screen angezeigt.

1. Wettkampfspielergebnis (MATCH PLAY)
2. Schlagspielergebnis (STROKE PLAY)
3. Pro-Turnamentergebnis (PRO TOURNAMENT)

Note

Sie können bis zum Einsetzen weiterspielen, jedoch ist 14 der höchste zulässige Punktestand für alle Löcher. Dies gilt für 1- und 2-Personenspiele.

Resultatavläsning

Resultatavläsning visas på bildskärmen så fort bollen har påplats i hålet.

1. Resultat vid matchspelning
2. Resultat vid slagspelning
3. Resultat vid profilspelning

OBS!

Du kan fortsätta spela i ett hål tills du lyckats påta bollen i hålet, men det högsta antalet poäng du kan få för ett hål är 14 poäng.
Detta gäller såväl spel med en som två spelare.

5

MATCH									
Player 1					Player 2				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230
231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250
251	252	253	254	255	256	257	258	259	260
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270
271	272	273	274	275	276	277	278	279	280
281	282	283	284	285	286	287	288	289	290
291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310
311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
341	342	343	344	345	346	347	348	349	350
351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
361	362	363	364	365	366	367	368	369	370
371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
391	392	393	394	395	396	397	398	399	400
401	402	403	404	405	406	407	408	409	410
411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
421	422	423	424	425	426	427	428	429	430
431	432	433	434	435	436	437	438	439	440
441	442	443	444	445	446	447	448	449	450
451	452	453	454	455	456	457	458	459	460
461	462	463	464	465	466	467	468	469	470
471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490
491	492	493	494	495	496	497	498	499	500
501	502	503	504	505	506	507	508	509	510
511	512	513	514	515	516	517	518	519	520
521	522	523	524	525	526	527	528	529	530
531	532	533	534	535	536	537	538	539	540
541	542	543	544	545	546	547	548	549	550
551	552	553	554	555	556	557	558	559	560
561	562	563	564	565	566	567	568	569	570
571	572	573	574	575	576	577	578	579	580
581	582	583	584	585	586	587	588	589	590
591	592	593	594	595	596	597	598	599	600
601	602	603	604	605	606	607	608	609	610
611	612	613	614	615	616	617	618	619	620
621	622	623	624	625	626	627	628	629	630
631	632	633	634	635	636	637	638	639	640
641	642	643	644	645	646	647	648	649	650
651	652	653	654	655	656	657	658	659	660
661	662	663	664	665	666	667	668	669	670
671	672	673	674	675	676	677	678	679	680
681	682	683	684	685	686	687	688	689	690
691	692	693	694	695	696	697	698	699	700
701	702	703	704	705	706	707	708	709	710
711	712	713	714	715	716	717	718	719	720
721	722	723	724	725	726	727	728	729	730
731	732	733	734	735	736	737	738	739	740
741	742	743	744	745	746	747	748	749	750
751	752	753	754	755	756	757	758	759	760
761	762	763	764	765	766	767	768	769	770
771	772	773	774	775	776	777	778	779	780
781	782	783	784	785	786	787	788	789	790
791	792	793	794	795	796	797	798	799	800
801	802	803	804	805	806	807	808	809	810
811	812	813	814	815	816	817	818	819	820
821	822	823	824	825	826	827	828	829	830
831	832	833	834	835	836	837	838	839	840
841	842	843	844	845	846	847	848	849	850
851	852	853	854	855	856	857	858	859	860
861	862	863	864	865	866	867	868	869	870
871	872	873	874	875	876	877	878	879	880
881	882	883	884	885	886	887	888	889	890
891	892	893	894	895	896	897	898	899	900
901	902	903	904	905	906	907	908	909	910
911	912	913	914	915	916	917	918	919	920
921	922	923	924	925	926	927	928	929	930
931	932	933	934	935	936	937	938	939	940
941	942	943	944	945	946	947	948	949	950
951	952	953	954	955	956	957	958	959	960
961	962	963	964	965	966	967	968	969	970
971	972	973	974	975	976	977	978	979	980
981	982	983	984	985	986	987	988	989	990
991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000
1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020
1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030
1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040
1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050
1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060
1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070
1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080
1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090
1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100
1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110
1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120
1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130
1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140
1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150
1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160
1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170
1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180
1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190
1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200
1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210
1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220
1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230
1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240
1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250
1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260
1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270
1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280
1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290
1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300
1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310
1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320
1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330
1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340
1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350
1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360
1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370
1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380
1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390
1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400
1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410
1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420
1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430
143									

Affichage des scores

Les scores sont affichés à l'écran
jusqu'à la balle est renvoyée dans le jeu.

Score en Match Play

Score en Stroke Play

Classement du Pro-Tournament

Remarque

Un joueur peut jouer ce jeu jusqu'à
1 fois la même balle dans le jeu.
Il n'y a pas de limite maximale pour le nombre
de fois que la balle est jouée.
Il n'y a pas de limite pour le nombre de fois que la balle est
jouée.

Puntuación

Cuando mata la bola en el hoyo se le
permite se visualizar la puntuación.

1 Juego por hoyos

2 Juego por golpes

3 Clasificación del torneo de
profesionales

Nota

Un jugador puede jugar hasta que haya
metido la bola en el hoyo, pero la
puntuación sólo está permitida para un
hoyo de 14.
Esto se aplica a los juegos de 1 y 2
jugadores.

Risultati del punteggio

I punteggi vengono visualizzati sullo
schermo quando la palla viene
mandata in buca.

1 Punteggio del match play

2 Punteggio dello stroke play

3 Classifica del torneo professionista

Nota

Potete giocare fino a che metete la
palla in buca, ma il massimo punteggio
possibile per questo buca è 14.
Questo vale sia per le partite a 1
giocatore che per quelle a 2 giocatori.

Remarque			
Match	Stroke	Match	Stroke
1	0	1	0
2	0	2	0
3	0	3	0
4	0	4	0
5	0	5	0
6	0	6	0
7	0	7	0
8	0	8	0
9	0	9	0
10	0	10	0
11	0	11	0
12	0	12	0
13	0	13	0
14	0	14	0

Penalties

- When a ball is hit out of bounds, you will have to hit the shot over it again. 1 stroke will be added to your score as a penalty.
- When the ball has been hit into a water hazard, the ball will be placed on the edge of the water hazard at the point where it entered the water. Here also, 1 stroke will be added to your score as a penalty.

Game Modes

In Golfmania, there are four game modes. When the D-button is pressed up and down to align the spinning golf ball marker at the mode you want to play, and Button 2 is pressed, the screen will change to the display for the mode that has selected.

Strafpunkte

- Lander der Ball im Aus, müssen Sie den entsprechenden Schlag noch einmal ausführen. Zusätzlich wird Ihrem jeweiligen Punktestand 1 Schlag als Strafschlag hinzugefügt.
- Lander der Ball in einem Wasserschaden, wird dieser am Wasserufer links dem Punkt, wo dieser ins Wasser eingedrungen ist, platziert. In diesem Fall wird Ihrem jeweiligen Punktestand ebenfalls 1 Schlag als Strafschlag hinzugefügt.

Spielemodi

Bei Golfmania wählen vier Spielmodi zur Wahl. Führen Sie den rot drehenden Golfball durch Drücken der D-Taste nach oben oder unten auf den Spielmodus aus, den Sie spielen möchten, und drücken Sie anschließend die Taste 2. Hiernach erscheint auf dem Screen das Anzeigebild des gewählten Spielmodus.

Straff

- Du måste slå igenom bollen efter en straff på grund av att den gått ut av spelområdet. Dessutom läggs ett slag till ditt totala slag för att straffa.
- Bollen placeras vid vattenskantern vid det ställe där bollen gått ned i vattnet, när du riktar till bollen i en vattensgrav. Dessförut läggs ett slag till ditt totala slag för att straffa.

De olika spelaltern

Välj i Golfmania skär mellan fyra olika spelaltern. Vrida styrhjulet till önskat och tryck för att välja den önskade golfbollen (markör) till nedan, som anger det önskade spelaltern. Och tryck på knappen 2. Nu visas skärmen till följande skärmen till det spelaltern du valde.

Penalties

- Lorsque la balle atteint l'herminette, vous n'avez rien sur la balle, mais vous avez fait augmenter d'un coup le compteur.
- Si la balle atterrit dans l'eau, elle est retirée du bord de l'obstacle au point où elle a pénétré dans l'eau. La note de votre score sera augmentée d'un coup à titre de pénalité.

Modes de jeu

Dans Golfmania, il y a quatre modes de jeu. Pour en choisir un, appuyez sur la touche D vers le haut du clavier pour faire la balle tournante en face du ruisseau qui vous conduit, puis appuyez sur la touche D. L'écran change et l'icône du mode choisi apparaît.

Penalización

- Cuando la bola se salga de los límites, tendrás que volver a golpear la pelota. Además, a tu puntuación se le añadirá un golpe de penalización.
- Cuando la bola caiga al agua, habrá que colocarla en el borde del punto en el que cayó en la misma. Además, a tu puntuación se le añadirá un golpe de penalización.

Modos de juego

En Golfmania existen cuatro modos de juego. Cuando muevas el botón D hacia arriba o hacia abajo para elegir la bola giratoria hacia el modo que deseas jugar y presiona el botón D. La pantalla cambiará para mostrar el modo seleccionado.

Penalty

- Quando la palla viene mancata. Lont dall'area di gioco, dovete ripartire il tiro. Inoltre, 1 colpo viene aggiunto al vostro punteggio come penalità.
- Quando la palla si stia mandata in un fossatello d'acqua, la palla sarà posta sul bordo del fossatello d'acqua nel punto in cui essa è entrata nell'acqua. Inoltre, in questo caso, 1 colpo sarà aggiunto al vostro punteggio come penalità.

Modi di gioco

In Golfmania, ci sono quattro modi di gioco. Quando premete il tasto D verso l'alto o verso il basso per allineare il simbolo della palla da golf nel rite in corrispondenza del modo di gioco desiderato, e poi premete il tasto D, lo schermo cambia in quello per il modo selezionato.

Match Play

- 1 of 2 players can play
- If only 1 player is present, the player will play against computer

Rules

One kind of match play is called hole holes. The result of a match is determined according to the number of strokes for each hole. The player having the lowest number of strokes in a particular hole wins that hole. When one player has won one hole hole than his competitor, he is said to be 1 UP. The player who has won the most holes during the course of play over 18 holes is the victor.

Wettkampfspiel — MATCH PLAY

- Ein Wettkampfspiel (MATCH PLAY) kann von 1 oder 2 Spielern gespielt werden.
- Weder nur 1 Spieler gewinn: spielt dieser gegen den Computer

Spielregeln

Ein Wettkampfspiel besteht aus 18 Löchern. Das Resultat des Wettkampfs richtet sich je nach der Anzahl der für das jeweilige Loch benötigten Schläge. Der Spieler, der mit der niedrigsten Anzahl von Schlägen auskommt, gewinnt das betreffende Loch. Hat ein Spieler laut Spielstand ein Loch mehr als sein Gegenspieler, wird dies durch 1 UP angezeigt. Der Spieler, der während des 18-Locher-umfassenden Spiels die meiste Löcher gewonnen hat, ist Sieger.

Matchävling — MATCH PLAY

- En eller två spelare kan spela i en matchävling.
- Ett spel av ett spel med en spelare (VS. COMPUTER) spelare spelaren mot datorn

Regler

En kända i en matchävling består av 18 hålen. Resultatet riktnas enligt antalet slag och varje hål. Spelaren som har det lägsta antalet slag vid ett visst hål vinner det hålet. När en spelare har vunnit ett hål mer än sin motståndare säger det att den spelaren är 1 UP (ett hål upp). Spelaren som vunnit de största antalet hål på den 18-hållars spelbanan har vunnit ävlingen.

== MATCH PLAY ==

SELECT AN OPPONENT

1. VS. COMPUTER
2. VS. 2P. PLAYING

Match Play (jeu par trous)

- Vous pouvez jouer à un ou deux joueurs
- Le vainqueur est le seul joueur dont le score est inférieur

Règles

Une manche de Match Play est constituée de 18 trous. Le résultat de la manche est déterminé par le nombre de coups pour chaque trou. Le joueur qui fait le moins de coups à un trou donne gagné ce trou. Lorsque un joueur a gagné un trou de plus que son adversaire, on dit qu'il est 1 UP. Le joueur qui a gagné le plus de trous à la fin du parcours de 18 trous est le vainqueur.

Juego por hoyos (MATCH PLAY)

- En el modo de juego por hoyos podrán jugar 1 o 2 jugadores
- Cuando selecciona 1 solo jugador, este jugará contra la computadora

Reglas

Un partido del juego por hoyos se compone de 18 hoyos. El resultado del partido se determina de acuerdo con el número de golpes por cada hoyo. El jugador con menos número de golpes por un hoyo particular ganará tal hoyo. Cuando un jugador haya ganado un hoyo más que su oponente se dice que está a 1 UP. El jugador que haya ganado más hoyos durante el partido del juego de los 18 hoyos será el vencedor.

"Match play"

- In un match play possono giocare 1 o 2 giocatori
- Quando si sceglie di giocare nel modo ad un solo giocatore, quel giocatore giocherà contro il computer

Regole

Un round di match play consiste di 18 buche. Il risultato della competizione viene determinato a seconda del numero di colpi per ciascuna buca. Il giocatore che fa il minor numero di colpi per una particolare buca vince quella buca. Quando un giocatore ha vinto una buca più del suo avversario, si condiziona a quel giocatore sopra detta 1 UP. Il giocatore che ha vinto la maggior parte delle buche su un percorso di 18 buche è il vincitore.

1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt

When the score is tied at the completion of 18 holes, the match will go into Sudden Death. Play returns to hole 1 and the match will continue until one of the players goes "Up".

If the difference of strokes becomes three or more, the losing player has "lost". One Up - by gaining 3 holes 1

Method of Play

(For additional details, refer to the section on "Entry of Character Data.")

- Select the character you decide to use from among the 4 characters available.
- Enter your name.

1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt

bei das Spelergebnis nach Beendigung aller 18 Löcher überholt, endet das Spiel in Sudden Death. Das Spiel wird hiernach eingeleitet bei Loch Nr. 1 fortgesetzt. Bis ein Spieler den Vorsprung von 1 UP erreicht.

Ergibt sich beim Spiel ein Unterschied von drei oder mehr Schlägen, dann der verlierende Spieler aufgeben und das durch Drücken der Taste 1 anzeigen, worauf die Anzeige One Up erscheint.

Spielmethode

(Zusätzliche Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Eingabe von Spielerdaten.")

- Wählen Sie einen der 4 zur Auswahl stehenden Spieler.
- Geben Sie Ihren Namen ein.

1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
1. 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt

Enden her 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
Enden her 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
Enden her 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt

Teilung in 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
Teilung in 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
Teilung in 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt

Der Spieler, von höherer 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
Der Spieler, von höherer 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt
Der Spieler, von höherer 18. Strecksprøyt 2. 18. Strecksprøyt

Tilfølgingsregulering

(For henviser til regelen "Innledning i spillingsregler" angående detaljer.)

- Velg den karakteren du ønsker å bruke blant de fire tilgjengelige karakterer.
- Sett inn ditt navn.

● **Si un joueur a perdu tant de**
● (ou 3) il a peut-être gagné le
● l'in brisque de l'au est

● **Si les joueurs sont à égalité au bout de**
● le match continue et revient
● (ou 1) pour un match de partage
● le ou un joueur est 1 UP

● **Si la différence de plus de trois**
● le perdant peut abandonner en
● annuler. Give Up avec la touche

Cuando el jugador que está perdiendo
está tantas veces atrás que no tenga
posibilidad de ganar el período
temerario cuando se complete el hoyo
particular.

Cuando la puntuación resulta en
empate el finalizar los 18 hoyos, habrá
que jugar el desempate. El juego
volverá al hoyo número 1 y continuará
hasta que uno de los jugadores se
ponga en 1 UP.

Si la diferencia de golpes llega a ser
de tres o más el jugador que más
perdiendo podrá elegir el "rendirse"
presionando el botón 1.

Método de juego

(Con respecto a los detalles
esenciales consulte la sección sobre
Introducción de los datos de los
personajes.)

- Seleccione el personaje que desea
emplear de entre los 4 disponibles.
- Introduzca su nombre.

Se il giocatore perdente si muoverà il
numero di buche tale per cui è
impossibile che vinca la gara brisac
quando quella particolare buca sia
completata.

In caso di punteggio pari alla fine degli
18 buche, la gara prosegue con un
spareggio. Il gioco ritorna alla buca
numero 1 e la gara continua fino a che
uno dei giocatori non raggiunge la
condizione di 1 UP.

Se la differenza diiri diviene di tre o
più il giocatore perdente può
sottilenare. Give Up (rinuncia)
premendo il tasto 1.

Método di gioco

(Per ulteriori dettagli, che riferimento
alla sezione "Introduzione dei dati
personaggi.")

- Scegliere il personaggio desiderato
tra i 4 personaggi a disposizione.
- Introdurre il proprio nome.

• När du väljer en typ av spel, väljer du om du vill spela online eller offline.

• You are only allowed to take a maximum of 14 clubs in the course. Therefore, you will have to leave behind at least three clubs. When you have decided on the three clubs you are to leave behind, select GO to end further entries.

• Check the positions you have selected. If they are correct, enter YES. If you want to change them enter NO. The game will then return to the name entry stage.

• When YES has been selected, match play will begin. If one player is playing against the computer, when two players are playing against each other, the game will proceed to character selection and name entry in the same manner as for the first player. When entries have been made for both players, match play will begin.

• Väljtes du den Betygs, den du för det spel, du vill spela (Austral eller Zugfest).

• Du kan inte maximalt 14 Schläger till på den Golfklub, du vill spela. Därför måste du minst lämna tre Schläger bakom. När du har bestämt dig för de tre Schläger du vill lämna bakom, väljer du GO för att avsluta ytterligare inmatningar.

• Överpröva du de du vill spela positioner. Om de är korrekta väljer du YES, om du vill ändra dem väljer du NO. Spel kommer sedan att gå tillbaka till namn inmatning.

• När inmatning av YES, börjar matchspelen. Om en spelare spelar mot datorn, om två spelare spelar mot varandra, kommer spelet att gå vidare till karaktärval och namn inmatning på samma sätt som för den första spelaren. När inmatning har gjorts för båda spelarna, kommer matchspelen att börja.

• När du väljer en typ av spel, väljer du om du vill spela (ONLINE eller OFFLINE).

• Högst 14 klubbor du får ta med dig på golfbanan. Därför måste du lämna minst tre klubbor bakom. När du har bestämt dig för de tre klubborna du vill lämna bakom, väljer du GO för att avsluta ytterligare inmatningar.

• Kontrollera dina valda positioner. Om de är korrekta väljer du YES, om du vill ändra dem väljer du NO (nej). När du väljer YES kommer spelet att gå tillbaka till namn inmatning. Om du väljer NO kommer spelet att gå tillbaka till namn inmatning (INPUT YOUR NAME).

• När YES har valts, börjar matchspelen. Om en spelare spelar mot datorn (VS COMPUTER), om två spelare spelar mot varandra (VS TWO PLAYERS), kommer spelet att gå vidare till karaktärval och namn inmatning på samma sätt som för den första spelaren. När inmatning har gjorts för båda spelarna, kommer matchspelen att börja.

• **RETOURNEZ** le type de balle qui vous voulez taper (taper droit/droite) (taper à gauche) (taper à droite)

Vous n'avez le droit d'emmener que en club sur le terrain. Vous devez l'encourager d'entrer vous au moins 3 fois. Lorsque vous avez choisi ces 3 les clubs sélectionnez ID pour l'entrer l'entrée

• **VOYEZ** les conditions que vous avez sélectionnées. Si elles sont correctes, dites YES. Si vous voulez les modifier, dites NON. Le jeu revient alors à l'étape d'entrée du nom

• **SI** vous avez sélectionné YES, le jeu commence si un seul joueur joue contre l'ordinateur. Si deux joueurs s'affrontent, le second joueur doit également sélectionner un personnage et entrer un nom de la même manière que le premier joueur. Lorsque les deux joueurs ont donné leur nom, le Match Play commence

• **Sélectionnez** le type de balle que vous voulez taper (taper droit/droite) (taper à gauche) (taper à droite)

• Utilisez uniquement votre club pour entrer un maximum de 14 clubs en el juego. Por lo tanto, tendrá que dejar por lo menos tres. Cuando haya introducido los tres clubs que no desea emplear, seleccione ID para finalizar la introducción

• **Compruebe** las condiciones seleccionadas. Si son correctas, introduzca YES. Si desea cambiarlas, introduzca NO. El juego volverá a la etapa de introducción del nombre

• Cuando haya seleccionado YES el juego por hoyos se iniciará si va a jugar contra el computador. Cuando vaya a jugar un jugador contra otro, el juego pasará a la selección de datos y la introducción del nombre de la misma forma que en el caso del primer jugador. Cuando haya finalizado la introducción de ambos jugadores, se iniciará el juego por hoyos

• **Sejetele** il tipo di palla desiderata per il colpo (destra o latera)

• Potete portare solo un massimo di 14 mazze sul campo di golf. Pertanto dovete scartare almeno tre mazze. Una volta stabilito le mazze da lasciare, selezionate ID per mettere fine ad ulteriori introduzioni

• **Controllate** le condizioni che avete selezionate. Se sono corrette, selezionate YES. Se desiderate cambiarle, selezionate NO. Il gioco quindi ritorna alla fase di introduzione del nome

• Quando è stato selezionato YES, il "match play" inizia se uno dei giocatori sta giocando contro il computer. Quando due giocatori stanno giocando uno contro l'altro, il gioco passerà alla fase di selezione del personaggio e di introduzione del nome nello stesso modo come per il primo giocatore. Una volta che sono state eseguite tutte le introduzioni per entrambi i giocatori, il "match play" ha inizio

Stroke Play

- 1 to 4 players can play i t. (1-4 spillere kan)
- When playing with 1 to 3 players, the computer can be made to continue as an additional player

Rules

The result of stroke play is determined by the total number of strokes for 9 (round of 18 holes. In the case of a tie play will continue from hole 1 in the form of a sudden death play off.

- A CONTINUE command is available in this mode (see section on CONTINUE)
- In addition, your pin, longput drive and hole in-one prizes are also given out
- During stroke play each player's skill level will increase according to his experience

<< STROKE PLAY >>

• NEW GAME
CONTINUE

Schlagspiel — STROKE PLAY

- In einem Schlagspiel können 1 bis 4 Spieler teilnehmen
- Wird mit weniger als 4 Spielern gespielt, kann der Computer als weiterer Spieler teilnehmen

Spieleregeln

Das Ergebnis eines Schlagspiels richtet sich nach der Gesamtzahl der benötigten Schläge für 9 Runden (die jeweils aus 18 Löchern besteht). Bei unentschiedenem Spielergebnis wird das Spiel als "Blickkampf" angefangen bei Loch Nr. 1 fortgesetzt. Der Blickkampf endet sobald ein Spieler ein höheres Ergebnis erzielt.

- In diesem Spielmodus kann der Spiel-Fortsetzungsbeehl CONTINUE eingegeben werden (siehe Abschnitt zu CONTINUE)
- Weiterhin werden Preise für Loch-in-one-Prize, längsten Treibschlag und Hole-in-one vergeben
- Beim Schlagspiel erhöht sich der Spielerfortschrittsgrad (Skill-Score) entsprechend seiner Spielerfahrung

Slagtlvling — STROKE PLAY

- Spillerantall: 1 til 4 spillere
- Når vel er en eller tre spillere spillet videre med som en andre spiller

Regler

Resultatet ved slagtlvling siknes basert på det totale antallet slag under en 9-hullerunde golfturnering. Spillet fortsetter ved det neste hullet etter et SUDDEN DEATH når resultatet blir likt.

- Muligheten CONTINUE kan velges nå (se tilsvarende til rubriken Fortsett spill CONTINUE)
- Dessuten deles det ut priser på et par for lengste slaglegging, det lengste slaget og det hole-in-one
- Under slagtlvlingens gång ökar medspelarens skicklighetsgrad (skill score) enligt sin spelarefarenhet

Stroke Play (Jeu par coups)

- Le jeu se joue par équipes de 1 à 4 joueurs.
- Les joueurs ont 15 minutes au maximum pour terminer la partie.

Règles

- Le résultat du Stroke Play est déterminé par le nombre total de coups ou le nombre de trous si le jeu a égalité. Le joueur ou l'équipe ayant le moins de coups ou le moins de trous est le gagnant.

- Les joueurs utilisent la commande **CONTINUE** dans la mode **PLAY** section **INFORMATION**.

- Le jeu se joue sur un terrain de golf ou sur un terrain de golf virtuel.

- Le jeu se joue en Stroke Play. Le joueur utilise la commande **CONTINUE** pour continuer la partie.

Juego por golpes (STROKE PLAY)

- En el modo de juego por golpes, los jugadores tienen un tiempo máximo de 15 minutos para completar la partida.

Reglas

- El resultado del juego por golpes se determinará mediante el número total de golpes o el número de hoyos si el juego termina en empate. El jugador o equipo con el menor número de golpes o el menor número de hoyos es el ganador.

- En este modo, existe el comando **CONTINUE** (continuar) para continuar la partida.
- Además, cerca del marcador, el nivel de dificultad de cada jugador aumentará de acuerdo con su experiencia.
- Durante el juego por golpes, el nivel de dificultad de cada jugador aumentará de acuerdo con su experiencia.

"Stroke play"

- En el modo "Stroke play", los jugadores tienen un tiempo máximo de 15 minutos para completar la partida.

Reglas

- El resultado del "Stroke play" se determinará mediante el número total de golpes o el número de hoyos si el juego termina en empate. El jugador o equipo con el menor número de golpes o el menor número de hoyos es el ganador.

- En este modo, existe el comando **CONTINUE** (continuar) para continuar la partida.
- Además, cerca del marcador, el nivel de dificultad de cada jugador aumentará de acuerdo con su experiencia.
- Durante el "Stroke play", el nivel de dificultad de cada jugador aumentará de acuerdo con su experiencia.



Method of Play

- Select which of the six players you want to compete against
- Enter your name
- Select the type of ball you wish to use (if you wish)
- Select the three clubs which you will not be able to use. You are allowed to take a maximum of 14 clubs onto the course
- Check the conditions that you have selected if they are correct. Select YES if you want to change them later. NO when NO has been selected, the game will return to the name entry stage
- When YES has been selected stroke play will begin & playing with only 1 player. When playing with two or more players, the game will proceed with character selection and name entry for all of the players. When entries have been made for all players, stroke play will begin

Spieldmethode

- Wählen Sie gegen welche der sechs Spieler Sie antreten möchten
- Geben Sie Ihren Namen ein
- Wählen Sie den Balltyp, den Sie beim Spiel verwenden möchten (Auerbach oder Zephyr)
- Wählen Sie die drei Schläger, die Sie ausschließen möchten. Sie können nur insgesamt 14 Schläger mit auf den Golfplatz nehmen
- Überprüfen Sie die von Ihnen gewählten Positionen. Geben Sie "YES" an, wenn diese korrigiert sind bzw. "NO" wenn Sie die Daten ändern und noch einmal mit der Eingabe Ihres Namens beginnen möchten
- Nach Eingabe von YES beginnt das Schlagspiel, wenn 1 Spieler gegen den Computer spielt. Spielen 2 oder mehrere Spieler gegenseitig und als nächstes die Spielbezeichnung bzw. die anderen Spieler durch Eingabe des jeweiligen Namens zu wählen. Das Spiel startet nach beendeter Eingabe für alle teilnehmenden Spieler

Tävlingsreglarna

- Välj den bland de sex tilltävande du vill slå mot
- Mata in ditt namn
- Välj den typ av boll du vill slå (OMAV eller FAIR)
- Välj de tre klubbar du vill inte spela ut. Du får bäst ta med dig fjorton golfklubbor ut på golfbanan
- Kontrollera eventuella positioner du har valt. Mata in YES om du vill ändra på dem senare. Mata in NO om du vill ändra vissa positioner. Om du vill ändra vissa positioner innebär det att du måste mata in ditt namn igen. INPUT YOUR NAME
- När valet av YES har gjorts börjar slagspelen i det fall det är en spelare som spelar mot datorn. När två eller fler spelare spelar mot varandra måste de olika spelarna göra val av sina motståndare och mata in sina namn på samma sätt som den första spelaren. Slagspelen börjar så fort samtliga tilltävande har matat in samtliga tilltävande spelare

Méthode de jeu

Choisissez les six joueurs sélectionnés
avant d'entrer où vous voulez jouer

Choisissez votre nom

Choisissez le type de balle que
vous voulez taper (jeu à devoter
ou jeu à deux bras)

Choisissez le shot à effectuer que
vous ne par le lancer. Vous devez
choisir le shot pendant vous au moins 3
fois. Lorsque vous avez choisi vos
six joueurs, sélectionnez GO pour
commencer l'entrée

Choisissez les conditions que vous avez
sélectionnées. Si elles sont correctes
choisissez YES. Si vous voulez les
conditions entrer NON. Le jeu
commence à l'étape d'entrée de
balle

Quand vous avez sélectionné YES, le
jeu commence à l'étape d'un seul joueur
ou deux joueurs ou plus. Tous les
joueurs doivent également
sélectionner un personnage et entrer
le jeu. Lorsque les entrées sont
complètes pour tous les joueurs, le
jeu commence

Método de juego

• Seleccione los seis jugadores contra
los que desea jugar

• Seleccione su nombre

• Seleccione el tipo de bala que desea
golpear (con una sola mano, la
izquierda o hacia la derecha).

• Seleccione los tres shots que no desea
emplear. Usted podrá tomar un
máximo de 15 shots para el partido

• Compruebe las condiciones
seleccionadas. Si son correctas
introdúzcalas YES. Si desea
cambiarlas introdúzcalas NO. El juego
comenzará a la etapa de introducción del
golpeador

• Cuando haya seleccionado YES, el
juego por golpe se iniciará. Si va a
jugar 1 solo jugador. Cuando vayan a
jugar dos o más jugadores, el juego
pasará a la selección de roles y la
introducción del nombre para todos los
jugadores. Cuando haya finalizado la
introducción de todos los jugadores, se
iniciará el juego por golpe

Método di gioco

• Scegliete uno dei sei giocatori contro
cui desiderate giocare

• Immettete il vostro nome

• Scegliete il tipo di palla desiderata
per il colpo (direzione o forza)

• Scegliete le tre mazze da non usare.
Potrete portare con voi sul campo un
massimo di 15 mazze

• Controllate le condizioni che avete
selezionato. Se sono corrette
selezionate YES. Se desiderate
cambiarle selezionate NO. Se
avete selezionato NO il gioco
ritorna alla fase di immissione del
nome

• Quando è stato selezionato YES, lo
stadio play inizia se sta giocando
un solo giocatore. Quando stanno
giocando due o più giocatori, il gioco
passerà alla fase di selezione del
personaggio e all'immissione del
nome nello stesso modo per tutti i
giocatori. Una volta che sono state
eseguite le immissioni per tutti i
giocatori lo stadio play ha inizio

Pro Tournament

Only 1 player can play in PRO tournament

Rules

The pro tournament is played based on photo play. In addition, three tournaments are taking place. If you are able to take the championship in the first tournament, you are qualified to participate in the second tournament and so on, eventually hoping to become the champion of all three tournaments.

Pro-Turnier — PRO TOURNAMENT

At each Pro-Turnier kann nur 1 Spieler teilnehmen

Spieleregeln

Das Pro-Turnier basiert auf den Regeln des Schlagspiels. Es finden insgesamt drei Turniere statt. Gelingt es Ihnen, den Meisterschaftstitel im ersten Turnier zu gewinnen, haben Sie sich für die Teilnahme am zweiten Turnier qualifiziert usw. bis Sie schließlich je nach Ihren Fähigkeiten alle drei Turniere gewonnen haben.

Proffstaving — PRO TOURNAMENT

Bare en spiller kan spille alle tre proffstaving

Regler

Proffstaving PRO TOURNAMENT baserte på slagstaving. Dessuten opp tre proffstavinger run. Du kvalifiserer deg til den andre proffstavingen om du tjener vinner den første proffstavingen etc. etc. Hvis du har til mulighet kan vinne de alle tre proffstavingene.



3^e Tournoi (Tournoi de professionnels)

Il y a un joueur peut jouer dans un tournoi

Règles

Le tournoi se joue en Stroke Play. Il y a 3 ou 4 tournois. Si vous gagnez un premier tournoi vous êtes qualifié pour participer au second etc... en fonction que vous terminerez. Vous ne pouvez pas jouer les trois tournois

Torneo de profesionales

En el juego de profesionales solamente podrá jugar un jugador

Reglas

El juego de profesionales se juega basándose en el juego por golpes. Además tendrán lugar tres torneos. Si es capaz de resultar vencedor en el primer torneo, podrá participar en el segundo etc... y resultar el campeón de los tres torneos.

Torneo professionisti

Nel torneo professionisti può giocare solo un giocatore

Regole

Il torneo professionisti si gioca sulla base dello "stroke play". In questo modo si gioca la maggior parte dei tornei. Se riuscite a conquistare il titolo nel primo torneo, vi qualificate per partecipare al secondo torneo e così via. Vi potete sperare anche di diventare alla fine il campione di tutto e tre i tornei.

For Three Tournament: 1989-1994

- Western Tournament
- Eastern Tournament
- Sega Tournament

Each tournament involves 18 players. It starts play by you and 30 top players. If you are able to finish first in the first tournament, you advance to the second tournament. If you finish in second or worse, you are still qualified to play in the same tournament. If you finish in second place or worse in three consecutive opportunities, you are essentially disqualified from further play and the game ends.

Although you are the only one who is actually playing, there are 30 other golfers participating in each tournament. They are also playing in the tournament, but they are out of your view. Each time you complete a hole, the current ranking of all players will be shown on the screen.

For Two Tournament: 1995

- Western — WESTERN TOURNAMENT
- Eastern — EASTERN TOURNAMENT
- Sega Tuner — SEGA TOURNAMENT

Jedes Turnier besteht aus einem Golfspiel mit 18 Löchern und wird zwischen Ihnen und 30 Profis Golfspielern ausgetragen. Wenn Sie das erste Turnier als besserer Spieler beenden, rücken Sie zum zweiten Turnier auf. Da Sie das erste Turnier jedoch mit den zweitbesten oder schlechteren Resultaten haben, Sie sich trotzdem noch zur Teilnahme am diesem Turnier qualifiziert. Wenn Sie dreimal hintereinander nur die zweitbesten oder noch schlechteren Resultate erzielt haben, sind Sie von der weiteren Teilnahme disqualifiziert und das Spiel endet.

Obwohl Sie der einzige tatsächlich spielende Golfspieler sind, nehmen an jedem Turnier noch 30 andere Spieler teil. Diese spielen das Turnier zusammen mit Ihnen, befinden sich jedoch nicht in Ihrem Sichtfeld. Nach jedem Loch wird Ihnen die derzeitige Platzierung aller Spieler auf dem Bildschirm

For the Professionals: 1995

- WESTERN TOURNAMENT
- EASTERN TOURNAMENT
- SEGA TOURNAMENT

Jede Profiwettbewerb ist ein Golfspiel mit 18 Löchern, das du und 30 Topspieler gegen die du teilnimmst in den ersten Profiwettbewerb. Wenn du die ersten Profiwettbewerb beenden, rücken Sie zum zweiten Profiwettbewerb auf. Wenn Sie das erste Profiwettbewerb jedoch mit den zweitbesten oder schlechteren Resultaten haben, Sie sich trotzdem noch zur Teilnahme am diesem Turnier qualifiziert. Wenn Sie dreimal hintereinander nur die zweitbesten oder noch schlechteren Resultate erzielt haben, sind Sie von der weiteren Teilnahme disqualifiziert und das Spiel endet.

Trotz all der Verfügbarkeit ist der erste Spieler, Ihre bei 30 andere Profispieler, die auch teilnehmen in jedem Profiwettbewerb. Sie sind auch in der Spiel, aber Sie sind nicht in Ihrem Sichtfeld. Nach jedem Loch wird Ihnen die derzeitige Platzierung aller Spieler auf dem Bildschirm

Notes

The Play (or Pause) button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **PLAY** button. If the player is not at the first level, the **PLAY** button will not be available. The **PLAY** button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **PLAY** button. If the player is not at the first level, the **PLAY** button will not be available.

- A **CONTINUE** button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **CONTINUE** button.
- During play in the **CONTINUE** mode, the player can continue the game by pressing the **CONTINUE** button. A message will appear informing you of any points at this level.
- In this mode, you will level up as you progress according to your experience.

Hints

The **PLAY** button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **PLAY** button. If the player is not at the first level, the **PLAY** button will not be available. The **PLAY** button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **PLAY** button. If the player is not at the first level, the **PLAY** button will not be available.

- In this game, the **PLAY** button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **PLAY** button. If the player is not at the first level, the **PLAY** button will not be available.
- During play in the **CONTINUE** mode, the player can continue the game by pressing the **CONTINUE** button. A message will appear informing you of any points at this level.
- In this mode, you will level up as you progress according to your experience.

FAQ

The **PLAY** button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **PLAY** button. If the player is not at the first level, the **PLAY** button will not be available. The **PLAY** button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **PLAY** button. If the player is not at the first level, the **PLAY** button will not be available.

- The **PLAY** button will only be available if the player has reached the first level. After the message is displayed, the player can continue the game by pressing the **PLAY** button. If the player is not at the first level, the **PLAY** button will not be available.
- During play in the **CONTINUE** mode, the player can continue the game by pressing the **CONTINUE** button. A message will appear informing you of any points at this level.
- In this mode, you will level up as you progress according to your experience.

Method of Play

- Select the character you wish to play from among the 12 characters available.
- Select the type of ball you wish to use (ball or foot).
- Select three clubs to leave left out. You are only allowed to take 14 clubs on the course.
- Check the conditions that you wish selected. If they are correct, select YES. If you want to change the select NO. When NO has been selected, the game will return to the name entry stage.
- When YES has been selected, the name display will begin.

Spielmethode

- Wählen Sie einen der 12 verfügbaren Charaktere aus.
- Wählen Sie den Ball, den Sie verwenden (Fußball oder Fußball).
- Wählen Sie die drei Klubs, die Sie nicht auswählen möchten. Sie dürfen nur 14 Klubs in den Golfkoffer nehmen.
- Überprüfen Sie, ob die Bedingungen für diesen Charakter und die NO-Auswahl die Daten ändern. Wenn nicht, wählen Sie YES, um das Spiel mit der Eingabe Ihres Namens zu beginnen.
- Nach Eingabe von YES beginnt die Turnier.

Tөлвөгөөгөөр

- Төлвөгөөр анхны төлвөгөөр 12-н төлвөгөөр анхны төлвөгөөр.
- Төлвөгөөр анхны төлвөгөөр 12-н төлвөгөөр анхны төлвөгөөр.
- Төлвөгөөр анхны төлвөгөөр 12-н төлвөгөөр анхны төлвөгөөр.
- Төлвөгөөр анхны төлвөгөөр 12-н төлвөгөөр анхны төлвөгөөр.
- Төлвөгөөр анхны төлвөгөөр 12-н төлвөгөөр анхны төлвөгөөр.
- Төлвөгөөр анхны төлвөгөөр 12-н төлвөгөөр анхны төлвөгөөр.

Figure 6

1. Sélectionnez la page à insérer dans le document.
 2. Cliquez sur l'icône **Insérer** dans la barre d'outils.
 3. Cliquez sur l'icône **Page** dans le menu déroulant.
 4. Cliquez sur l'icône **Page** dans le menu déroulant.
 5. Cliquez sur l'icône **Page** dans le menu déroulant.
 6. Cliquez sur l'icône **Page** dans le menu déroulant.
 7. Cliquez sur l'icône **Page** dans le menu déroulant.
 8. Cliquez sur l'icône **Page** dans le menu déroulant.
 9. Cliquez sur l'icône **Page** dans le menu déroulant.
 10. Cliquez sur l'icône **Page** dans le menu déroulant.

Keywords: child sexual abuse; disclosure; social support

- Selecciona el personaje que quieres emplear de entre los 10 disponibles
- Introdúcelo en el nombre
- Selecciona el tipo de bola que deseas golpear (entre izquierda, hacia la izquierda o hacia la derecha)
- Selecciona los tres peloteros que no deseas emplear. Usado podrá tomar un máximo de 14 pelotes para el partido
- Comprueba las condiciones de la cancha: Si son correctas, introduce YES. Si no, introduce Introdúcelo NO. En juego, dirá a la plaza de introducción del pelotero
- ¿Ninguno ha sido seleccionado? YES o NO. Si NO, el juego de pelotes

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

- Scegliete il personaggio che il personaggio ha.
- Scegliete il tipo di palla che usate per il colpo (cava o finta).
- Scegliete la rete dove da scartare. Potete parlare con voi sul campo nel 14 marzo.
- Controllate le condotte che avete selezionato. Se sono corrette selezionate YES. Se sbagliate controllate selezionate NO. Se avete selezionato NO il gioco mostra alla fine di minuziosa del tutto.
- Qualcuno è stato selezionato? YES (non ha fatto).

Experience and Skill Level

In stroke play and tournament play, you can acquire experience points for exceeding your skill level by shooting a score equal to or better than a specified level in certain holes.

Conditions for Acquiring Experience Points

- Experience points are acquired by hitting a drive of 220 yards or longer on the tee with the longest drive prize. You get 1 experience point for each 10 yards over the 200 yard mark up to a maximum of 5 points. All drives of 260 yards or more result in 5 experience points.

Spelerfaring og Færdighetsgrad

Der Schlägegeilen und Turnieren können Sie zur Steigerung ihrer Færdighetsgrad Spielerfaringepunkte sammeln. Wenn Sie einen besseren oder gleichwertigen Resultat als der für bestimmte Løcher angegebene Færdighetsgrad erzielen.

Voraussetzungen zur Ansammlung von Spielerfaringepunkten

- Spielerfaringepunkte können durch einen Trefferschlag von 220 Yards oder mehr bei dem Loch mit dem ein Preis für den weitesten Treffer Schlag ausgesetzt worden werden. Sie erhalten für jede 10 Yards über die 200 Yard Linie hinaus 1 Spielerfaringepunkt bis zu maximal 5 Punkten. Für Trefferschläge bei 260 Yards oder weiter werden Ihnen Spielwand 5 Spielerfaringepunkte hinzuzählt.

Spelvana gentamel skickshetsgrad

Slått under släglände släpveling som under profilsläglände har du en möjlighet att få extra poängar till spelvana genom ökad skickshetsgrad genom att få samma eller bättre resultat som den föreskrivna för vissa hål.

Villkoren för extra poängar för spelvana

- Extra poängar ges för en drive på minst 220 yard vid ett hål med pris för längsta drive. Du får en extra poäng för varje 10 yard över 200 yards gränsen. Maximalt fem poängar. Alla drivar på minst 260 yard ger fem poängar.

- Experience points are now awarded by hitting your first shot on the hole with the rear pin point within 4 yards of the cup. You get 1 experience point for each yard closer than 4 yards. If your shot stops within 1 yard of the cup, you get 4 experience points.

- When you shoot par on any of the holes, you acquire one experience point. Additional points are acquired for each score under par. A hole-in-one gives you 5 experience points. If you are able to shoot a hole-in-one on the hole with the hole-in-one prize, you acquire 15 experience points.

When the number of experience points reaches a certain amount, the skill level of that player will go up. The level which is to be increased can be selected from among the POWER level, ACCURACY level and LUCK level. There are six stages in each level. In order to reach the top stage for all three levels, you have to acquire a enough experience points to increase your skill level 18 times.

- Die 4 Yards werden Spielerfahrungspunkte vergeben, wenn ihr Ball beim ersten Schlag im Loch mit dem Lochstift-Preis innerhalb von 4 Yards vom Loch einklinkt zu liegen kommt. Für jeden Yard näher als 4 Yards erhalten Sie 1 Spielerfahrungspunkt. Darüber hinaus erhalten Sie 4 Spielerfahrungspunkte, wenn der Ball innerhalb von 1 Yard zum Loch stoppt.

- Sie erhalten ebenfalls 1 Spielerfahrungspunkt, wenn Sie ein Loch mit der festgesetzten Schlagzahl beenden und zusätzliche Punkte, wenn Sie ein Loch mit weniger Schlägen als der festgesetzte Schlagzahl beenden. Gewinnen Sie ein Loch mit einem einzigen Schlag, erhalten Sie 15 Spielerfahrungspunkte.

Wenn die gesammelten Spielerfahrungspunkte eine bestimmte Anzahl erreichen, erhöht sich der Fähigkeitsgrad des betreffenden Spielers. Hiernach kann der zu erhöhende Fähigkeitsgrad gewählt werden: Schlagkraft (POWER), Genauigkeit (ACCURACY) und Glück (LUCK). Jeder Fähigkeitsgrad ist in sechs Stufen unterteilt. Um die oberste Stufe in allen drei Fähigkeitsgraden zu erreichen und Ihren Fähigkeitsgrad auf diese Weise 18-mal zu erhöhen, müssen Sie genügend Spielerfahrungspunkte sammeln.

- Ett y-påbörger för spehårens gas skickas gendan att du nått det första slaget vid ett hål, med ett gas till närmast tillgängligen, inom fyra yards avstånd från hålet. Du får en extra poäng för varje yard under fyra yard, med andra ord du får fyra poäng när du närmast avstånd inom en yard från hålet.

- Du får en extra poäng när du lyckas spela par vid något hål. Varje slag under par ger extra poäng. Foto - om du gör fem extra poäng. Du får tio extra poäng när du lyckas slå hole-in-one vid ett hål med omgående hole-in-one.

Spehårens skicklighetsgrad höjs när spelare extra poäng för att nått ena skåningen i skicklighetsgraden fast vilken mellan tre olika nivå, nämligen att höja styrkan av POWER, noggrannheten av ACCURACY och lyckan av LUCK. Treer nivå 6444-4444 sex slag. För att nå toppnivåerna på tre av dessa nivåerna måste du nå skicklighet med extra poäng för spehårens för att kunna höja skicklighetsgraden skåningen gånger.

1. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 2. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 3. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 4. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 5. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 6. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 7. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 8. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 9. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 10. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)

1. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 2. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 3. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 4. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 5. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 6. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 7. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 8. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 9. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 10. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)

1. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 2. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 3. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 4. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 5. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 6. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 7. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 8. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 9. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 10. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)

1. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 2. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 3. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 4. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 5. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 6. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 7. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 8. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 9. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 10. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)

1. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 2. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 3. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 4. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 5. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 6. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 7. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 8. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 9. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 10. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)

Cuando el número de puntos de experiencia sigue a esta ley, el nivel de potencia de los jugadores aumentará. El nivel que habrá de alcanzar podrá seleccionarse de entre el nivel de fuerza (POWER) (potencia) (ACCURACY) y el nivel de precisión (LUCK). En cada nivel existen tres etapas. Al fin de cada etapa superior en los tres niveles, tendrá que adquirir suficientes puntos de experiencia como para aumentar su nivel de potencia 15 veces.

1. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 2. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 3. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 4. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 5. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 6. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 7. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 8. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 9. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 10. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)

1. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 2. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 3. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 4. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 5. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 6. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 7. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 8. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)
 9. **Obtenez l'expérience** (Experience)
 10. **Augmentez l'expérience** (Increase Experience)

Cuando el número de puntos de experiencia sigue a esta ley, el nivel de potencia de los jugadores aumentará. El nivel de potencia podrá seleccionarse de entre el nivel de fuerza (POWER) (potencia) (ACCURACY) (precisión) y el nivel de precisión (LUCK). En cada nivel existen tres etapas. Al fin de cada etapa superior en los tres niveles, tendrá que adquirir suficientes puntos de experiencia como para aumentar su nivel de potencia 15 veces.

POWER This increases the distance on wood shots

ACCURACY The shot zone for woods and irons becomes wider making it easier for the player to line his shot to stop in the best shot zone

LUCK

- A high Luck level decreases the likelihood of shots landing in a bunker. In addition, if a shot does land in a bunker, the ball will not be buried deep in the sand
- A high luck level will also make it more likely for balls that have hit a line to bounce out on the other side of the line

Schlagkraft — POWER Erhöht die Entfernung bei Verwendung von Holzschlägern

Genauigkeit — ACCURACY Die Schlagzone für Holz- und Eisenschläger vergrößert sich. Dies hilft dem Spieler seinen Schlag ins zu Destination, daß der Ball in der Bestschlagzone zu liegen kommt

Glück — LUCK

- Ein hohes Glücksniveau verringert die Wahrscheinlichkeit, das Ihr Ball in einer Sandgrube landet bzw. in diesem Fall nicht sehr tief in Sand stecken bleibt
- Darüber hinaus erhöht ein hohes Glücksniveau die Wahrscheinlichkeit daß Bälle, die auf einem weißen Linie zur stecken und in diese der gleichen Richtung weiterfliegen

Slagkraft — POWER Ökar avståndet i slag med träklubba

Slaggenomfarten — ACCURACY Slagzonen i slag med trä och järnklubbor ökar vilket gör det lättare för spelaren att ligga att någ nå att bollen står ned i den önskad för den bästa slaget

Lucknivån — LUCK

- En hög lycksnivå minskar risken för bollen landa i en sandbunker. Dessutom gör att bollen så djupa ned i sanden vid eventuellt landing i en sandbunker
- En hög lycksnivå för också bollen att studsar fram på linjens andra sida i det fall att bollen står i en linje

PLAYER'S LEVEL				
PLAYER NAME	DATA			
POWER LEVEL	0			
ACC. LEVEL	0			
LUCK LEVEL	0			
POWER	0.000000			
ACCURACY	0.000000			

Continue

In arcade play and tournament play Continence is provided with a function which allows character data to be automatically stored in memory. Even if the power is turned off during arcade or tournament play, the game data at that point will automatically be saved for later use. By turning the power on again and selecting CONTINUE, it will be possible to continue play from the point where the power was turned off.

However, make sure to turn off the power when the course data window is showing on the screen. If the power is turned off before the course data window is shown, the shot being attempted at that time will be repeated.

Note

Do not turn off the power during display of score.

Spillfortsättning — CONTINUE

Bei Arcade-Spielen und bei Turnament-Spielen (Tournament) wird die Spielersituation automatisch gespeichert, wenn das Spiel beendet wird. Selbst wenn die Netzversorgung während eines Schießens oder eines Turnaments ausgesetzt wird, werden die zu diesem Zeitpunkt gültigen Spielersituationen automatisch gespeichert und können so für eine spätere Wiederaufnahme des Spiels genutzt werden. Durch Wiedereinschalten der Netzversorgung und Wahl von CONTINUE kann das Spiel wieder genau von dem Punkt an fortgesetzt werden, an dem die Netzversorgung ausgetrennt wurde.

Achtung! Sie jedoch darauf, die Netzversorgung erst auszuschalten, wenn das Spielplatz-Datenfenster auf dem Display zu erscheint. Bei Ausschluss der Netzversorgung vor Erscheinen des Spielplatz-Datenfensters wird der Schießversuch einer Aufführung der Netzversorgung unterbrochen und es muss noch einmal wiederholt werden.

Hinweis

Schalten Sie die Netzversorgung nicht während der Anzeige der Schießergebnisse aus.

Fortsatt spel — CONTINUE

Effekt av elingångning vid fortsättningslagras senaste avslutade speluppgifter automatiskt i minnet i spelet Continence. Också i det fallet, om strömmen stöts av under pågående skjutning eller fortsättning lagras senaste speluppgifter vid det spelstoppet i minnet för eventuellt fortsatt spel. Möjligt att fortsätta spelet från det spelmoment, där spelet stöts av, genom att strömmen slås av, genom att slå på strömmen och välja CONTINUE (fortsatt spel).

Men kom ihåg att slå av strömmen då avslutningsfönstret över hållet visas på bildskärmen. Skjut, som var på gång, måste slås igen när strömmen slås av innan avslutningsfönstret över hållet visas.

Även

Skåda en strömbryt när resultatfönstret visas på bildskärmen.

CONTINUE

En el modo Stroke Play el jugador controla una función de GOLF para el control de alimentación de los personajes. Mientras el jugador controla el juego, el jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

Continuar

El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

Continuación (CONTINUE)

En el juego por golpes y en el de torneo, el jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

Nota

El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

Continuazione del gioco

En el modo Stroke Play el jugador controla una función de GOLF para el control de alimentación de los personajes. Mientras el jugador controla el juego, el jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

Nota

El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego. El jugador puede controlar el juego de un torneo. Los datos de los jugadores se guardan en el juego.

New Game

Select NEW GAME when you want to change the club settings of current characters or select new characters and start a new game.

When NEW GAME is selected, MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO will be displayed on the screen.

- When YES is selected and Button 2 is pressed during video play, HOW MANY PLAYERS? will appear on the screen. When the number of players has been decided, the screen will change to the display of SELECT 1ST PLAYER'S TYPE. Since there is no data for characters that are not used, enter new data for those characters.

When you want to change the golf club set of characters that have already been given names, press Button 1 to select the screen to the display of character data. CLEAR THIS DATA? will then appear at the bottom of the screen.

Neues Spiel — NEW GAME

Wählen Sie NEW GAME (Neues Spiel), wenn Sie die derzeitigen Spieler mit neuen Schülern austauschen oder ein neues Spiel mit neuen Spielern starten möchten.

Nach Wählen von NEW GAME erscheint die Frage: Sollen die derzeitigen Spielergebnisse gelöscht werden? Ja/Nein (MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO) auf dem Bildschirm.

- Wird während eines Schachspiels YES gewählt und anschließend die Taste 2 gedrückt, erscheint die Frage: Wieviele Spieler? (HOW MANY PLAYERS?) auf dem Bildschirm. Nach der Wahl der Spielerzahl erscheint die Aufforderung: Wählen Sie das erste Spiel (SELECT 1ST PLAYER'S TYPE) auf dem Bildschirm. Geben Sie die entsprechenden Daten für die neuen Spieler ein, da für Spieler die bisher nicht eingegeben wurden, noch keine Daten existieren.

Drücken Sie die Taste 1, wenn Sie den Golfschülerersatz von Spielern, die bereits mit Namen versehen wurden, austauschen möchten, um die Spielerdaten auf dem Bildschirm abzurufen. Jetzt erscheint die Frage: Diese Daten löschen? (CLEAR THIS DATA?) auf dem Bildschirm.

Nytt spel — NEW GAME

Välj nytt spel NEW GAME när du vill ändra på de tidigare de valda spelaregebnena eller med sig ut på golfbanan eller välja nya elevertyper för att börja spela ett nytt spel.

Efter välet av nytt spel NEW GAME visas frågan MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO (Får jag radera ut minnet dina nuvarande speluppgifter? Ja/nej) på bildskärmen.

- När du väljer YES (ja) under pågående spelövning och trycker in knappen 2 visas frågan HOW MANY PLAYERS? (Antalet spelare?) på bildskärmen. Efter att du har bestämt antalet spelare visas frågan SELECT 1ST PLAYER'S TYPE (vilj första spelarens typ). Efteråt kan du inte bestämma uppgifter i minnet för de typer som inte används (NO USE) måste nya uppgifter matas in för dessa typer.

Tryck på knappen 1 för att du kan ersätta för speluppgifternas innehåll när du vill ändra klubbarna för de spel du redan har givit namn. Frågan CLEAR THIS DATA? (Raderas dessa uppgifter?) visas på bildskärmen några sek.

Nouvelle partie

Sélectionnez **NEW GAME** si vous voulez commencer à jouer au jeu les personnages et l'histoire de nouveaux personnages et commencer une nouvelle partie.

Quand vous sélectionnez **NEW GAME** le message **MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO** (Puis-je effacer les données de la partie en cours? Si oui / Si non) apparaît à l'écran.

Si vous sélectionnez **YES** et appuyez le bouton 2 pendant le jeu par coups, le message **HOW MANY PLAYERS?** (Combien de joueurs?) apparaît à l'écran. La question sera placée le nombre de joueurs. L'écran change pour afficher **SELECT 1ST PLAYER'S TYPE** (Sélectionnez le type de premier joueur) qui affiche si il y a des données pour les personnages qui ne sont pas terminés, vous pouvez sélectionner pour les personnages.

Si vous voulez changer la série de clubs de personnages qui a déjà reçu un nom, appuyez sur le bouton 1 pour faire apparaître à l'écran l'affichage des données des personnages. **CLEAR THIS DATA?** (Effacer cette donnée?) apparaît ensuite au bouton 1 à l'écran.

Nuevo juego (NEW GAME)

Sélectionnez **NEW GAME** cuando desee comenzar los datos de los personajes actuales y seleccionar nuevos personajes y comenzar un nuevo juego.

Cuando selecciona **NEW GAME** en la pantalla se visualizará **MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO** (¿Puede borrar su registro actual del juego? Si no).

+ Si selecciona **YES** y presione el botón 2 durante el juego por golpes, en la pantalla aparecerá **HOW MANY PLAYERS?** (¿Cuántos jugadores?) Cuando haya decidido el número de jugadores, la pantalla cambiará a la visualización de **SELECT 1ST PLAYER'S NAME** (seleccione el nombre del primer jugador). Como no hay datos para los personajes que no se están completando, reduciendo los datos para tales personajes.

Cuando desee cambiar el juego de datos de los personajes que ya posean nombres, presione el botón 1 para cambiar la pantalla a la visualización de los datos de personajes. En la parte inferior de la pantalla aparecerá **CLEAR THIS DATA?** (¿Puede borrar estos datos?)

Nuovo gioco

Sélectionnez **NEW GAME** si nuovo gioco quando desiderate cambiare la serie delle nuove liste dei personaggi attuali o quando desiderate scegliere dei nuovi personaggi e iniziare un nuovo gioco.

Cuando viene selezionato **NEW GAME** sullo schermo appare il messaggio **MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO** (Posso cancellare i dati attuali di gioco? Si No).

+ Quando si seleziona **YES** e si preme il tasto 2 durante lo stroke play, sullo schermo appare il messaggio **HOW MANY PLAYERS?** (Quanti giocatori?) Una volta deciso il numero dei giocatori lo schermo cambia nella visualizzazione del messaggio **SELECT 1ST PLAYER'S TYPE** (Scegliere il personaggio per il primo giocatore). Poiché non ci sono dati per i personaggi che non vengono ancora installati i nuovi dati per quei personaggi.

Se desiderate cambiare la serie di nomi dei golf in possesso ai personaggi a cui sono già stati dati dei nomi, premete il tasto 1 per passare allo schermo dei dati dei personaggi **CLEAR THIS DATA?** (Cancellate questi dati?) appare a fondo allo schermo.

If "YES" is selected during character creation, the screen will switch to the "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE" display. At that point, select a new character and enter the new character data.

If "NO" is selected at this time, you can only change the god club, sex, and the name, and the level will remain the same.

- When "YES" is selected during pre-tournament play, after the screen has switched to the "SELECT PLAYER FACE" display, select the desired character and enter character data.

Note

Character data is recorded for each route of play.

Während der Wahl "YES" gewählt, erscheint wieder die Anzeige "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE". Wählen Sie hiernach einen neuen Spieler und geben Sie neue Spielerdaten ein.

Wird "NO" gewählt, kann nur das Godclubnagewort ausgetauscht werden, während Name und Spielerfortschrittsgrad unverändert bleiben.

- Wird "YES" während eines Profifutballspiels gewählt, ist nach Erreichen der Anzeige "Wählen Sie das Gesicht des Spielers" | "SELECT PLAYER FACE" | der gewünschte Spieler zu wählen.

Hinweise

Die Spielerdaten werden für jeden Spielmodus gespeichert.

Während der Wahl "YES" wird eine neue Anzeige "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE" nach der Wahl "YES" gezeigt, um das neue Spiel zu wählen. Wählen Sie hiernach eine neue Typen- und Name in der neuen Spieloptionen.

Da kein Name ändern der Klub, kann nur mit der Wahl "NO" (ja) Namen und Level ändern mit.

- Hier da wählen Sie einen "YES" (ja) unter der Anzeige "Wählen Sie das Gesicht des Spielers" | "SELECT PLAYER'S FACE" | das gewünschte Gesicht und wählen Sie das gewünschte Spieloptionen.

ANN

Den neuen Typen und die neue Spieloptionen lesen in einem neuen Spiel.

Continue

When CONTINUE is selected, the screen containing the recorded data will be displayed, allowing you to continue play immediately from that point.

Spielfortsetzung — CONTINUE

Bei Wahl von CONTINUE erscheint das Bild mit den gespeicherten Daten auf dem Bildschirm, so daß Sie das Spiel sofort von diesem Punkt an fortsetzen können.

Fortsett spel — CONTINUE

Da i menyn trykkes oppgjørerne blir det momentane spilløget visst når du velger fortsett spel CONTINUE utval målgjøre fortsett spel blir sett med det spilløget.

• Vous sélectionnez YES celle fois-ci, vous revient à l'affichage de "SELECT PLAYER'S TYPE". A ce point, il faudra un nouveau personnage et saisir les nouvelles données pour lui.

• Vous sélectionnez NO cette fois-ci, vous pouvez changer que la série de clubs, mais que le nom et le niveau ne changent pas.

• Si vous sélectionnez YES pendant un tournoi, le nom change pour afficher "SELECT PLAYER FACE" (Sélectionnez le visage du joueur). Choisissez le personnage et entrez les données du personnage.

Remarque

Les données du personnage sont enregistrées pour chaque mode de jeu.

Si sélectionnez YES, la partie revient à la visualisation de "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE" (sélectionne le type du premier joueur). En tel point, sélectionne un nouveau personnage et introduisez les nouvelles données du joueur.

Si sélectionnez NO, seulement peut à partir du jeu de palos, et le nombre et le nivel permanencement inviolables.

• Si sélectionnez YES, en el juego de torneo de profesionales, después de que la pantalla haya cambiado a la visualización de "SELECT PLAYER FACE" (sélectionne la cara del jugador), selección el personaje deseado e introduzca sus datos.

Nota

Los datos de los personajes se registrarán para cada modo de juego.

Se a questo punto selezionato YES, lo schermo ritorna alla visualizzazione del messaggio "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE". A questo punto selezionare un nuovo personaggio e immettere i nuovi dati per quel personaggio.

Se a questo punto selezionato NO, potrà solo cambiare la serie di nuovi, mentre il nome e il livello rimangono invariati.

• Se viene selezionato YES durante lo svolgimento del torneo professionale, dopo che lo schermo è passato alla visualizzazione del messaggio "SELECT PLAYER FACE" (Scegliete il viso del giocatore), scegliete il personaggio desiderato e immettere i dati per quel personaggio.

Nota

I dati dei personaggi vengono memorizzati per ciascun modo di gioco.

Continuation

- Vous sélectionnez CONTINUE, l'écran montrera les données enregistrées apparait.
- Vous permet de continuer immédiatement partie à partir de ce point.

Continuación (CONTINUE)

Cuando seleccione CONTINUE, se visualizará la pantalla que contiene los datos guardados, permitiéndole comenzar el juego por golpes o el de torneo de profesionales.

Per continuare

Quando viene selezionato CONTINUE, appare la schermata contenente i dati memorizzati, ed è possibile continuare a giocare, immediatamente a partire da quel punto.

Entry of Character Data

Character data is entered before beginning match play, stroke play and pro tournament play.

Character Selection

In the match play, stroke play and pro tournament play modes, play begins after first entering character data. Once data has been entered, that data is stored in memory even if the power is turned off. When you want to change character data, select NEW GAME and enter new data.

When playing with two players or more, the data for all characters is entered.

Eingabe der Spielerdaten

Spielerdaten werden vor Beginn eines Wettkampfspiels, eines Schlagspiels oder eines Profi-Turniers eingegeben.

Wahl der Spieler

Im Wettkampf-, Schlag- und Profi-Turnier-Spielmodus beginnt das Spiel erst nach Eingabe der Spielerdaten. Durch Eingabe der Daten werden diese zugleich gespeichert und bleiben auch nach Ausschalten der Netzversorgung erhalten. Wählen Sie NEW GAME, falls Sie die Spielerdaten ändern und neue Daten eingeben möchten.

Beide Spieler mit zwei oder mehreren Spielern müssen für beide Spieler die entsprechenden Daten eingegeben werden.

Inmatning av spelaregifter — CHARACTER DATA

De tillåta spelaregifterna måste matas in före matchspel, slagspel och professionell spel.

Typval

Efter valet av matchspel MATCH PLAY, slagspel STROKE PLAY och professionell PRO TOURNAMENT börjar spelet först efter inmatning av de tillåta spelaregifterna CHARACTER DATA. Dessa gifter lagras i minnet och bevaras i minnet också efter strömavbrott. Välj nytt spel NEW GAME och matas in de nya uppgifterna när du vill ändra på spelaregifterna.

När det är en spelare spelat somst måste samtliga spelaregifter för alla spelare matas in.

Entrée des données d'un personnage

Avant d'entrer des personnages sont affichés avant le début d'une partie en Match Play, en Stroke Play ou en pro-
fessionnel.

Sélection du personnage

Dans le mode Match Play, Stroke Play ou Pro Tournament, la partie commence après avoir choisi les joueurs des personnages. Une fois affichés ont été entrés ces données personnalisées même si momentanément en jeu. Si vous voulez modifier les données des personnages sélectionnez NEW GAME (NUEVO JUEGO) introduciendo las nuevas datos.

Si vous jouez à 2 joueurs ou plus, vous pouvez modifier les données pour tous les personnages.

Introducción de los datos de los personajes

Antes de comenzar el juego por hoyos, por golpes, y el juego de torneo de profesionales, habrá que introducir los datos de los personajes.

Selección de personajes

En los modos de juego por hoyos, por golpes, y de torneo de profesionales, el juego se inicia después de haber introducido los datos de los personajes. Una vez introducido los datos, estos quedarán almacenados en la memoria incluso cuando desmonte la simulación. Cuando desee cambiar los datos de los personajes, seleccione NEW GAME e introduzca los nuevos datos.

Cuando juegue dos o más jugadores se almacenarán los datos de todos los jugadores.

Immissione dei dati dei personaggi

I dati dei personaggi vanno inseriti prima di iniziare il match play, lo stroke play o il torneo professionis-
ti.

Selezione dei personaggi

Nel modo match play, stroke play o torneo professionis- ti il gioco inizia dopo aver inserito i dati dei personaggi. Una volta che i dati sono stati inseriti, quei dati vengono memorizzati e vengono in mente anche se l'apparecchio viene spento. Se desiderate cambiare i dati dei personaggi, selezionate NEW GAME e immettete i nuovi dati.

Durante il gioco a due o più giocatori vanno inseriti i dati per tutti i personaggi.

Wählen 1ST PLAYER'S FACE

Wählen Sie das Gesicht des ersten Spielers — SELECT 1ST PLAYER'S FACE

• Wenn Sie play and pro tournaments oder custom choose Ihre eigene Spielart

• Wenn Sie play and pro tournaments oder custom choose Ihre eigene Spielart

Wählen Sie das Gesicht des ersten Spielers — SELECT 1ST PLAYER'S FACE

Wählen Sie unter den auf dem Bild, die gewünschten Spielerprofile den gewünschten Spieler

• Für Wettkampfspiele und Proli Tournaments stehen vier Spieler zur Auswahl

• Für Schlagspiele können Sie unter sechs verschiedenen Spielern wählen

Wählen Sie das Gesicht des ersten Spielers — SELECT 1ST PLAYER'S FACE

Wählen Sie unter den auf dem Bild, die gewünschten Spielerprofile den gewünschten Spieler

• Für Wettkampfspiele und Proli Tournaments stehen vier Spieler zur Auswahl

• Für Schlagspiele können Sie unter sechs verschiedenen Spielern wählen



SELECT 1ST PLAYER'S FACE
 Seleccionar el visaje del primer jugador

• Seleccionar los personajes entre los visajes que aparecen a continuación

Match Play et en ligne, vous avez le choix entre 4 personnages.

Stroke Play, vous avez le choix entre 6 personnages.

SELECT 1ST PLAYER'S FACE
 (Selección la cara del primer jugador)

Selección el personaje deseado de entre las caras mostradas en la pantalla.

• En el juego por hoyos y en el de línea, usted podrá elegir de entre 4 personajes.

• En el juego por golpes, podrá elegir entre 6 personajes.

SELEZIONATE IL VISO DEL PRIMO GIOCATORE

Selezionare il viso del personaggio desiderato tra quelli mostrati sullo schermo.

• Nei modi match play e torneo professionisti, potete scegliere tra 4 personaggi.

• Nel modo stroke play, potete scegliere 6 personaggi.



INPUT YOUR NAME

Enter your name and the initial here using no more than 8 letters. Each time the D-Button is pressed, the letters of the alphabet will be advanced by 1 letter. Select the desired letter by pressing Button 2, eventually choosing all the letters to enter your name.

Letters which can be used include A — Z, period and space.

- Press Button 1 to delete any letters that you want to remove.
- Once you have finished entering your name, press the D-button down to display "ID" and press Button 2. This will complete name entry.



Geben Sie Ihren Namen ein — INPUT YOUR NAME

Geben Sie Ihren Namen und den Anfangsbuchstaben Ihres Vornamens ein. Mit jedem Drücken der D-Taste wird in alphabetischer Reihenfolge zum nächsten Buchstaben weitergerollt. Wählen Sie den gewünschten Buchstaben durch Drücken der Taste 2, bis Sie Ihren Namen auf diese Weise komplett eingegeben haben.

Hierbei können alle Buchstaben von A bis Z sowie Punkte und Zwischenräume eingegeben werden.

- Drücken Sie die Taste 1 zum Entfernen bzw. Löschen unerwünschter Buchstaben.
- Drücken Sie nach Eingabe Ihres Namens die D-Taste nach unten zum Anfordern von "ID" und anschließend die Taste 2. Damit ist die Eingabe Ihres Namens beendet.

Meta in dit namn — INPUT YOUR NAME

Meta in ditt efternamn och första bokstaven i förnamnet genom att använda merknad. Den önskade bokstaven styrkengöras D knappen. Önskat till byt bokstavena framåt med en bokstav. Tryck på knappen 2 för att välja önskat bokstav. Välj på detta sätt samtliga bokstäver för att meta in ditt namn.

Tecknen du kan använda för att meta in ditt namn består av bokstaverna från A till Z, punkten och mellanslaget.

- Tryck på knappen 1 för att radera en vald bokstav.
- Vrid styrkengöras D knappen efter att du har meta in ditt namn. För att få fram "ID" på bildskärmen och tryck på knappen 2. Detta avslutar namnets inmatning.

INPUT YOUR NAME (Intrez votre nom)

Intrez votre nom et votre prénom, suite au message reçu de 8 lettres. A chaque fois que le bouton D est enfoncé, les lettres de l'alphabet se succèdent une à une. Sélectionnez la lettre souhaitée à l'aide de la touche 2 jusqu'à ce que vous ayez choisi toutes les lettres de votre nom.

- Vous pouvez utiliser les lettres de A à Z, le point et l'espace.
- Appuyez sur la touche 1 pour effacer les lettres que vous souhaitez changer.
- Lorsque vous avez fini d'entrer votre nom, appuyez sur la touche D pour effacer ED, puis appuyez sur la touche 2. L'entrée du nom est finie.

INPUT YOUR NAME (Introduca su nombre)

Introduca su número a Hotel empleando 8 caracteres como máximo. Cada vez que presione el botón D, las letras del abecedario avanzarán en una. Seleccione la letra deseada presionando el botón 2 y continúe el proceso hasta finalizar su nombre.

Las letras que podrán emplearse son A, — Z y además el punto y el espacio.

- Para borrar letras, presione el botón 1.
- Después de haber introducido su nombre, presione hasta oírse el botón D a fin de que se visualice "ED" y presione el botón 2. Esto finalizará la introducción del nombre.

IMMETTETE IL VOSTRO NOME

Immettete il vostro nome a la prima istante usando non più di 8 lettere. Ad ogni pressione del tasto D, le lettere dell'alfabeto avanzano di una lettera. Scegliete la lettera desiderata premendo il tasto 2, scegliendo infine tutte le lettere necessarie per immettere il vostro nome.

I caratteri che potranno essere usati sono le lettere dalla A alla Z, il punto e lo spazio.

- Premete il tasto 1 per cancellare qualsiasi lettera che desideriate eliminare.
- Una volta finito di immettere il vostro nome, premete il tasto D per visualizzare "ED" e premete il tasto 2. Questo completa l'immissione del nome.

SELECT TYPE OF SHOT

Here you can select the type of flyer characteristics of the ball to be used.

FADE With this type of ball the ball lies relatively straight and then rolls to the right when it lands. The ball does not roll far after it lands.

DRAW The type of ball is the opposite of the fade type. When this ball is hit it also lies relatively straight but rolls to the left when it lands.

Note

The effects of **FADE** and **DRAW** are only brought out when the ball is hit precisely.

Wählen Sie den gewünschten Schlagtyp — SELECT TYPE OF SHOT

Hier können Sie die Flugcharakteristika des verwendeten Balls bestimmen.

FADE Dieser Balltyp liegt im relativ geraden Line und rollt nach Auftreffen auf den Boden nach rechts, jedoch nicht sehr weit.

DRAW Dieser Balltyp besitzt gegenüber dem obigen Typ die umgekehrten Eigenschaften. Der Ball liegt nach dem Abschlag ebenfalls in relativ gerader Linie, rollt jedoch nach dem Auftreffen auf den Boden nach links.

Hinweis

Die Abfluchtcharakteristika des jeweiligen Balltyps können nur bei präziser Abschlag voll zur Geltung

Val av slagtyp — SELECT TYPE OF SHOT

Här väljer du karaktärerna för bollens flygning.

FADE Efter val av detta slags boll flyger bollen i en relativt rak båg, men rullar åt höger vid nedslaget. Bollen rullar inte långt efter nedslaget.

DRAW Detta slags boll är raka motvärt till **FADE**. I detta fall flyger bollen också i en relativt rak båg, men rullar åt vänster vid nedslaget.

Ännu

Bollens utslag åt höger eller vänster efter val av **FADE** och **DRAW** står bara vid en noggrann slag.



SELECT TYPE OF SHOT (sélectionner le type de coup)

Vous pouvez sélectionner la trajectoire choisie de vol de la balle à l'aide :

ACE (régime situation à droite) : Ce régime balle part relativement droit vers la droite lorsqu'elle touche le sol. Elle ne roule pas beaucoup.

FLAW (régime déviation à gauche) : Ce type de balle est la contraire de l'ACE. Elle part relativement droit mais roule à gauche lorsqu'elle touche le sol.

À remarquer :
Les types de **FACE** et **DRAW** ne prennent que si la balle est frappée avec précision.

SELECT TYPE OF SHOT (sélectionner el tipo de tiro)

Algunos podrá seleccionar el tipo de características de vuelo de la pelota que desea.

FACE : Con este tipo de pelota, la pelota volará relativamente recta y rodará hacia la derecha cuando aterrice. La pelota no rodará lejos cuando aterrice.

DRAW : Este tipo es el opuesto al anterior. Cuando golpees la pelota volará relativamente recta, pero rodará a la izquierda cuando aterrice.

Nota : Los efectos de **FACE** y **DRAW** solamente se conseguirán cuando se golpees la pelota con precisión.

SELEZIONATE IL TIPO DI TIRO

Con questo strumentazione potete scegliere le caratteristiche del tipo della palla da usare.

FACE : Con questo tipo di palla, la palla vola relativamente in linea retta e quindi rotola verso destra quando tocca il suolo. La palla non rotola lontano dopo che ha toccato il suolo.

DRAW : Questo tipo di palla è l'opposto di **FACE**. Quando la palla viene colpita andrà dritta relativamente al linea retta, ma rotola verso sinistra quando tocca il suolo.

Nota : Gli effetti di **FACE** e **DRAW** vengono prodotti solo quando la palla viene colpita precisamente.

REMOVE 3 UNNECESSARY CLUBS

The maximum number of clubs you are allowed to take onto the course is 14. Since there are 17 clubs to choose from on the screen, select three clubs that will not be used.

(1) The SW and PT clubs cannot be left behind.

When the **CLUBS** is pressed to bring the ball mark beside the club to be left behind, and **Button 3** is pressed, the name of that club will disappear from the screen. When 3 clubs have been selected, align the ball mark at **ED** and press **Button 2**.

Entfernen Sie die 3 unnötigen Schläger → REMOVE 3 UNNECESSARY CLUBS

Sie können nur maximal 14 Schläger mit auf den Golfplatz nehmen. Wählen Sie die insgesamt 17 Schläger zur Auswahl stehenden drei Schläger aus, die Sie zurücklassen möchten.

1. Die Schläger SW und PT können nicht zurückgelassen werden.

Bedrücken Sie die **CLUBS**-Taste und platzieren Sie den Ball neben dem Schläger, den Sie zurücklassen möchten, und drücken Sie anschließend die Taste 3. Der betreffende Schläger wird vom Bildschirm gelöscht. Wählen Sie 3 Schläger, sollten Sie den Ball auf **ED** aus und drücken Sie die Taste 2.

Flocka ut de tre onödiga klubbarna → REMOVE 3 UNNECESSARY CLUBS

Det maximala antalet klubbor du kan ta med dig ut på golfbanan är fjorton klubbor. Men eftersom quator klubbor visas på bildskärmen måste du välja de tre klubbor du inte vill ta med dig.

1) Klubborna SW (svärd wedge) och PT (putter) kan inte flockas ut.

När styckmärket B visas är det viktigt håll för att flytta golfbollen till den klubb du inte vill ta med dig, trycker på knappen 3. Flytta golfbollen till ED efter att du har pickat ut tre klubbor och tryck på knappen 2.



REMOVER 3 UNNECESSARY CLUBS (eliminar 3 clubs innecesarios)

Appuyez le droit de la main sur le joystick. Quand s'affiche
"3/17 clubs vous sont proposés",
maintenez POIN qui va vous afficher

POIN

Vous ne pouvez pas laisser les
clubs 3W (sand wedge) et PT
sautes.

Appuyez la touche D sur l'écran pour
afficher le symbole de la balle à côté
de la liste à laisser et que la touche D
vous envoie la liste de ce club.
Appuyez la touche L. Lorsque vous avez
la liste sélectionner 3 clubs, appuyez la
touche D de la balle sur ED et appuyez
sur la touche L.

REMOVER 3 UNNECESSARY CLUBS (eliminar 3 palos innecesarios)

El número máximo de palos que usted
puede emplear en el partido es de 14.
Como existen 17 palos para elegir de la
partida, selecciona los tres que no
debes emplear.

1. Usted no puede eliminar el palo 3W
ni el PT.

Cuando presione el botón D para eliminar
la marca de la pelota con el palo que
debes eliminar y presione el botón D el
número de los palos desaparecidos de la
partida. Cuando haya seleccionado 3
palos, elimine la marca de la pelota con
ED y presione el botón L.

ELIMINARE 3 MAZZE NON NECESSARIE

Il numero massimo di mazze che è
possibile portare sul campo è di 14.
Poiché ci sono 17 mazze in
dal scegliere sullo schermo, selezionare
le tre mazze che non saranno utili.

1. Le mazze 3W e PT non possono
essere scartate.

Quando si preme il tasto D per portare
il simbolo della palla accanto al nome
della mazza da scartare e quindi si
preme il tasto L, il nome di quella
mazza scompare dallo schermo. Una
volta sono le 3 mazze, eliminare il
simbolo della palla con ED e premere il
tasto L.

ARE YOU BERT

The old ~~test~~ ~~questionnaire~~ ~~survey~~ if
the data they give ~~computationally~~ ~~a~~
correct select YES. If yes, would like
to change the data select NO and
repeat the procedure starting with
name entry

Note

W indicates that the club head is
made of wood. These are mainly used
when you want to hit the ball for long
distances. Woods cannot be used when
hitting out of the rough.

I indicates that the club head is
made of iron. The higher the number of
the club, the greater the angle of the
club head. A large club angle makes it
easier to hit the ball high for short
shot.

Allas är Örnung? — ARE YOU OK?

Alla nästare anser att de Anser ARE
YOU OK? att den Anser. Anser till
YES — när alla Anser korrekt givits
wurde baw NO — när Anser de Anser
and och och och och och och och och
Anser Anser Anser Anser Anser

Harasit

It is not for a club, it is a
Kop? aus Holz gefertigt ist. Dieser
Schläger ist ein Hauptbestandteil
verwendet, wenn der Ball weit weg
geschlagen werden soll. Holzschläger
können nicht zum Schlagen des Balls aus
dem Rough heraus verwendet werden.

I ist nicht für einen Schläger mit
Overhead. Je höher die Nummer des
Schlägers, umso stärker ist dessen Kopf
angeordnet. Ein großer Schlägerkopf
erleichtert das Ausschlagen des Balls für
kurze Schlägerentfernungen.

Är stäng i sin stäng — ARE YOU OK?

Denne fråge visar nu på botten
Häls YES (ja) när uppgifterna, du har
nått in i sin stäng. YES NO (nej) när
du vill ändra dina uppgifter. Båda här
och med samma inledning. HÄLS
YOUR NAME för att nått in i de nya
uppgifterna.

ARM

Skallars W i golfklubben namn
anger en inläggare. Träsklubben
avslutar för det mesta att ett långt
batter namn inte till ett så botten till
nått.

Skallars I anger (skallars). Ja
hoger nummer klubben har, desto
större blir vinkeln vid klubbens huvud.
En hög vinkel med stor vinkel gör det
lättare att slå bollen högt ut i luften
nått.

ARE YOU OK?

(Etes-vous d'accord?)

Il y a voyez être d'accord de message à l'écran. Si les données que l'on veut sélectionner sont correctes sélectionner YES. Si vous voulez les modifier sélectionner NO et repasser la structure depuis l'entrée du son.

REMARQUES

1) W Indique que la tête du club est en bois. Les bois sont surtout utilisés

2) J envoyer la balle en saie. Si ne réussir pas servir à servir la balle du rough

4) T Indique que la tête du club est en tit. Plus le numéro du tit est élevé plus l'angle de la tête est important. Cela signifie à numéro élevé permettant de servir avec la balle en hauteur pour les sautiches

5) 100

ARE YOU OK?

(¿Está preparado?)

Por último aparecerá este mensaje en la pantalla. Si los datos seleccionados son correctos seleccionar YES. Si desea cambiar los datos seleccionar

NO y repita el procedimiento anteriormente por la introducción del nombre

Nota

W Indica que la cabeza de del palo es de madera (wood). Esos palos se emplean principalmente para lanzar la pelota a grandes distancias. Los palos de madera se emplean también para sacar la pelota del rough

T Indica que la cabeza del palo es de hierro (iron). Cuanto mayor sea el número del palo, más grande será el ángulo de la cabeza del hierro. Un palo de gran ángulo facilitará el golpeo de la pelota para elevarla mucho y mandarla a corta distancia.

ARE YOU OK?

El mensaje ARE YOU OK? aparece quindi sullo schermo. Se i dati selezionati sono corretti selezionare YES. Se desiderate cambiare i dati selezionare NO e ripetere il procedimento a partire dall'introduzione del nome

Nota

W indica che la testa della mazza è fatta di legno. Queste mazze sono usate principalmente quando si desidera colpire la palla per farla coprire una lunga distanza. Le mazze con testa di legno non possono essere usate quando si colpisce fuori del rough

T indica che la testa della mazza è fatta di ferro. Più è grande il numero della mazza, maggiore è l'angolo della testa della mazza. Una mazza con un angolo grande rende più facile colpire la palla in alto, per farla brevi

Description of Golf Terms

Course Vocabulary

1. **Tee Ground** - Here's where you make the first shot for each hole.
2. **Rough** - Areas of uncut grass and weeds outside the fairways. The ball is difficult to hit cleanly in the rough.
3. **Bunker** - A depression filled with sand which makes it difficult to hit the ball cleanly.
4. **Fairway** - The expanse of green between the tee ground and the green. The grass is cut short in this area making it easier to hit the ball cleanly. Some fairways contain areas of rough.



Beschreibung der

Golfterminologie

Golfplatzvokabeln

1. **Der Abschlagplatz** - Hier fängt man den ersten Schlag für jedes Loch an.
2. **Das Rough** - Golfplatzbereiche mit unregelmäßig gewachsenem Gras und Unkraut, abseits der kurzgeschorenen Fliesenflächen. Es ist schwierig auf demartigen Untergrund einen sauberen Schlag auszuführen.
3. **Sandgrube** - Eine mit Sand gefüllte Vertiefung, die saubere Schläge erschwert.
4. **Kurzgeschorene Fliesenflächen** - Der Bereich zwischen dem Abschlagplatz und dem Grün. Das Gras ist in diesem Bereich kurzgeschoren, so dass saubere Schläge hier leichter fallen. Einige der kurzgeschorenen Fliesenflächen sind durch verwehte Roughs unterbrochen.

Beskrivning på golftermerna

Terminologi på golfbanan

1. **Utslagsplats** - Utslagsplats för den första slaget vid varje hål.
2. **Ruff** - Områden med viltvuxet gräs och med krusig ogräs abseiter fairway. Det är svårt att slå ett rent slag från ruffen.
3. **Sandbunker** - En bunker full med sand, varifrån det är svårt att slå ett rent slag.
4. **Fairway** - Korta golvmatta från utslagsplatsen till grönerna. Gräset har kortats kortare i detta område för att göra det lättare att slå ett rent slag. Vissa delar på fairwayn har områden med ruff.

Explication des termes de golf

Vocabulaire du parcours

Tee Ground (terre de départ) : il y a un terre de départ pour chaque trou et c'est de là que nous tirons le premier coup.

Rough : Zone avec de l'herbe non coupée et non entretenue en dehors du fairway. La balle est difficile à voir proprement en dehors du rough.

Bunker : Une dépression sablonneuse où la balle est difficile à jouer.

Fairway : Bandes d'herbe entre le départ et le trou. L'herbe de cette zone est coupée et la balle est facile à jouer. Il peut y avoir des zones de rough dans le fairway.

Descripción de los términos de golf

Vocabulario del campo

1 **Tee Ground** : Aquí es donde usted dará el primer golpe a la pelota para cada hoyo.

2 **Rough** : Área de hierba sin cortar y maleza fuera de los fairways. La bola es difícil de golpear con precisión en el rough.

3 **Bunker** : Depresión rellena de arena que requiere el golpear con precisión la pelota.

4 **Fairway** : Área de verde entre el tee ground y el green. La hierba está bien cortada en esta zona para facilitar el poder golpearla con precisión. Algunos fairways contienen áreas de rough.

Descrizione dei termini del golf

Vocabolario del campo

1 **Tee Ground** : È qui che dovete eseguire il primo tiro per ciascuno buco.

2 **Rough** : Area di erba incolta ed erbacce al di fuori delle fairway. Nel rough è difficile colpire precisamente la palla.

3 **Bunker** : Una depressione riempita di sabbia che rende difficile colpire la palla con precisione.

4 **Fairway** : Distesa di verde tra il tee ground e il green. In quest'area l'erba è tagliata corta in modo che sia più facile colpire la palla con precisione. Alcuni fairway contengono aree di rough.

1) **Water Hazard** Any pond, river, lake or body of water. The player is penalized 1 stroke if the ball goes in these areas

2) **Green** The area where the cup is located, slightly elevated above the fairway

3) **OB (Out of Bounds)** Areas outside the playing area. These are areas alongside fairways that are divided from the fairway by white stakes. If the ball is hit into these areas, the shot must be played over while taking a 1-penalty stroke

4) **Waterhinderland** Ein Teich / Fluß / See oder sonstiges Wasserhindernis. Dem Spieler wird 1 Strafschlag für das entsprechende Loch hinzugebucht, wenn der Ball in einem Wasserhindernis landet

5) **Grün** Der Bereich in dem sich das Loch befindet. Dieser Bereich liegt etwas höher als die kurzgeschnittenen Rasenfläche

6) **OB (Out of Bounds/Aus)** Bereiche außerhalb der Spielfeldbegrenzung. Diese Bereiche befinden sich entlang der kurzgeschnittenen Rasenflächen und sind durch weiße Stangenstifte von dem gebührenden Land, der der Ball in einem dieser Bereiche, wird dem betreffenden Spieler ein Zusatzschlag hinzugebucht und der Schlag muß wiederholt werden

7) **Vattengräs** Varga detsatt, så att vattensvettigt. Spelaren som slå in en boll i vattenslag straffas med ett extra slag för det hålet

8) **Gräs** Området runt om hålet något högre än fairwayn

9) **Utavför fairwayen** Områdena utavför själva spelområdet. Dessa områden är avskärsade längs fairwayen som avgränsas av vita stolpar. Slaget måste göras på nytt när bollen hamnar utavför fairwayen samtidigt som spelaren bestraffas med ett extra slag för det hålet



Contaste d'eau : Une main, une «pate» en bois ou en plâtr d'eau. Le joueur est pénalisé d'un coup si le ballon tombe dans l'eau.

Green : Zone légèrement élevée ou se trouvant le long du bout du fairway.

Off (hors-limits) : Zones en dehors de la zone de jeu. Elles sont séparées du fairway par des lignes blanches. Si le ballon est envoyé hors-limits, le coup doit être répété mais le joueur prend un coup de pénalité.

• **Water Hazard** : Quelque lagune ou lago, si l'eau est couverte. Si le joueur tombe à l'eau, pénalisation de un golpe si le ballon est en l'aire d'eau.

• **Green** : Area de verde en la que se encuentran el fôgo ligeramente elevada sobre el fairway.

• **Off (out of bounds)** : Areas situadas fuera de la de juego. Estas areas se encuentran a la largo de los fairways rodeados de líneas blancas como límites. Si la pelota entra en estas áreas, el golpe deberá repetirse y se recibirá una penalización de 1 golpe.

• **Water Hazard** : Qualquer lago ou lagoa d'acqua. O jogador vem penalizado de 1 golpe se a bola cair em uma de estas areas.

• **Green** : L'area in qua si trova lo campo, leggermente elevata rispetto alla "fairway".

• **Off (Out of Bounds)** : Area al di fuori dell'area di gioco. Queste sono aree limitate in "fairway" e limitate dalle "fairway" da pallini bianchi. Se la palla finisce in una di queste areas, il tiro deve essere ripetuto e si riceve 1 colpo di penalità.

Scoring Vocabulary

- **PAR** The standard number of shots to reach the hole that it set for stroke-hole
- **BIRDIE** The number of shots 1 less than par
- **EAGLE** The number of shots 2 less than par
- **ALBATROSS** The number of shots 3 less than par
- **BOGEY** The number of shots one more than par
- **DOUBLE BOGEY** The number of shots two more than par
- **HOLE-IN-ONE** Putting the ball in the hole in 1 shot

Schlagvokabular

- **PAR** Standard-Anzahl an Schlägen zum Bewältigen des Lochs, die für jedes Loch festgelegt ist
- **BIRDIE** Die Anzahl an Schlägen, die um 1 unter PAR steht
- **EAGLE** Anzahl an Schlägen, die um 2 unter PAR steht
- **ALBATROSS** Anzahl an Schlägen, die um 3 unter PAR steht
- **BOGEY** Anzahl an Schlägen, die um 1 über PAR liegt
- **DOUBLE BOGEY** Anzahl an Schlägen, die um 2 über PAR liegt
- **HOLE-IN-ONE** Einlösen des Balls mit einem einzigen Schlag

Terminologi vid resultaträkning

- **PAR** Det standardiserade slagantalet som för att slå bollen in i ett visst hål
- **BIRDIE** Ett slag under par
- **EAGLE** Tre slag under par
- **ALBATROSS** Tre slag under par
- **BOGEY** Ett slag över par
- **DOUBLE BOGEY** Tre slag över par
- **HOLE-IN-ONE** Att slå bollen med ett slag in i ett hål

Vocabulaire des scores

- **PAR** : Nombre standard de coups nécessaires pour chaque trou
- **BIRDIE** : 1 coup en dessous du par
- **EAGLE** : 2 coups en dessous du par
- **ALBATROSS** : 3 coups en dessous du par
- **BOGEY** : 1 coup au dessus du par
- **DOUBLE BOGEY** : 2 coups au dessus du par
- **HOLE-IN-ONE** (pour un seul) : La balle s'arrête dans le trou en un coup

Vocabulaire de puntuación

- **PAR** : Número estándar de golpes para llegar al hoyo que está establecido para cada hoyo
- **BIRDIE** : Número de golpes igual a par menos 1
- **EAGLE** : Número de golpes igual a par menos 2
- **ALBATROS** : Número de golpes igual a par menos 3
- **BOGEY** : Número de golpes igual a par más 1
- **DOUBLE BOGEY** : Número de golpes

igual al PAR

Vocabolario del punteggio

- **PAR** : Il numero standard di colpi necessario per raggiungere la buca, stabilito per ciascuna buca
- **BIRDIE** : Il numero di colpi corrispondente al par meno uno
- **EAGLE** : Il numero di colpi corrispondente al par meno due
- **ALBATROSS** : Il numero di colpi corrispondente al par meno tre
- **BOGEY** : Il numero di colpi corrispondente al par più uno
- **DOUBLE BOGEY** : Il numero di colpi corrispondente al par più due
- **HOLE IN ONE** : La boccia in buca con un colpo

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are operated exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water
- 2 Do not bend
- 3 Do not subject to any violent impact
- 4 Do not expose to direct sunlight
- 5 Do not damage or disfigure
- 6 Do not place near any high temperature source
- 7 Do not expose to thinner, benzene, etc.
- 8 Be especially careful not to touch anything on the SEGA CARD
- 9 When wet, dry completely before using
- 10 When it becomes dry, carefully wipe it with a soft cloth dipped in tepid water
- 11 After use, put it in its case



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen
- 2 Nicht bücken
- 3 Vor Gewaltverletzungen schützen
- 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen
- 5 Nicht beschädigen oder verunstalten
- 6 Vor Hitze schützen
- 7 Nicht mit Verdünnung, Benzin o.ä. in Berührung bringen
- 8 Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD legen
- 9 Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen
- 10 Bei Verstaubung vorsichtig mit einem weichen, in lauwarmen, getauchten Tuch abwischen
- 11 Nach Gebrauch in die Hülle legen



HUR DU SKÖTER SEGAs KORT OCH KASSETT

SEGAs kort och kassetter är endast avsedda till användning tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM

Förhållningsföregångar

- 1 Årta för fukt och värme
- 2 Får ej böjas
- 3 Får ej uppfällas för starkt
- 4 Vridförm ej för starkt utöj
- 5 Öppna dem ej eller sluta dem
- 6 Får inte ställas för värme
- 7 Använd inga förorengningsmedel vid rengöring
- 8 När spelet används med ett annat kassettkort på SEGA-kortet
- 9 Om två eller flera kassetter hamnar på kassetten, så fortsätt bort det andra använd
- 10 Om kassetten blir smutsig -- torka försiktigt bort smutsen med en mjuk, fuktig fuktad med lite tvål
- 11 Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettkassen

SEGA®

Printed in Japan